

# boNus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Povratak  
zlih svinja

## Tombi 2

Najbolji fudbal  
sa najdužim imenom

## ISS Pro Evolution

Deco, volite li brzu vožnju?

## Rollcage 2

Da li znate šta je to pravi strah?

## fear effect

I kao **boNus** vam  
väs na premijeru filma

MATRIX

PlayStation.2

Konzole  
koje dolaze

**Ko će  
biti na  
vrhu?**

Koje su omiljene igre grupe "LUNA" • Gomila novih trikova  
Top liste • Foto strip: Pokušajte sami da popravite džojstik  
Vesti iz sveta konzola • Evo rešenja: Tomb Raider 4 (2)

broj 2 • godina I

cena: 60 dinara

3 KM • 100 DEN • 3 SEM

ISSN 1450-6403



9 771450 840003

# Samo

# BeaSoft

Od sada nudi neverovatne pogodnosti...  
Odloženo plaćanje na **2 rate (30 dana)**

i to nije sve...

Svakom kupcu PlayStation konzole  
poklon: originalna Sony torba  
i besplatan primerak časopisa Bonus.

Uz kupovinu Sony poklone

ni to nije sve...

Garancija 6 meseci  
+ uputstvo na srpskom  
+ najkvalitetnija usluga,  
+ posebne pogodnosti

i naravno...

Svakom kupcu 4 diska,  
poklon originalna Sony šolja

Povratite veći deo beznačajne



- 10 godina sa Vama
- Sve na jednom mestu, najveća ponuda, obezbeđen servis
- Sony od 250- garantovano najniža cena i to na dve rate
- Igre od 3 do 7- isključivo na originalnim Verbatim diskovima
- Besplatan primerak časopisa "Bonus" prilikom kupovine preko 30-

požuri



**Centrala:** Beograd, Gospodara Vučića 160, Tel: 011/421 355, 429 848



**Centar:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606



**Zemun:** Ivićeva 3, Tel: 011/198 008



**Novi Beograd:** Blok 12, YU8C lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41



**Novi Sad:** Miletićeva 36, Tel: 021/617 038, 064/117 53 36



**Indija:** 064/120 71 51



**bo'nus**

broj 2+ godina I

Osnivač i izdavač:  
**Bonus World, Molerova 60**  
Direktor i odgovorni urednik:  
**Miroslav Petrović**

Glavni urednik i dizajner:  
**Darko Wolf**

Grafička priprema:  
**Dejan Wolf, Branislav Jeković**

Sekretarica redakcije,  
lektura i korektura:  
**Milica Cvetković**

Marketing i oglašavanje:  
**Ivana Mitrović**

Odnosi s javnošću:  
**Srba Jovanović**

Redakcija  
Miljan Lakić, Petar Milić,  
Miloš Marković, Igor Simić,  
Miroslav Borđević

Ilustracije:  
Valentin Šolja

Saradnici u ovom broju:  
Marko Lambeta, Satori Jo,  
Uroš Tomić

Štampa:  
Grafomarket

Grafički filmovi:  
Vis studio, 134-618

Evo kako nas  
možete kontaktirati:

Adresa:  
P. Fah 32, 11050 Beograd 22  
e-mail:  
[bonus@eunet.yu](mailto:bonus@eunet.yu)  
[bonus@infosky.net](mailto:bonus@infosky.net)

Telefon i faks redakcije:  
340-77-12

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE  
SE POJAVITI NA KIOSCIMA  
4. MAJA 2008.



*Darko Wolf*

Posle zasluženog odmora na koji su članovi redakcije otišli nakon porođajnih muka oko izlaska prvog broja časopisa, evo nas opet na ovim stranama. Trudili smo se da ispunimo obećanje i izađemo na vreme, da nam tekstovi budu kvalitetniji i da imamo više rubrika.

Između ova dva broja desilo se mnogo toga. Pokrenuli smo TV emisiju "Bonus nivo" gde promovišemo igranje na konzolama, u kojoj učestvuju isključivo naši čitaoci, tj. vi.

Takođe smo postali medijski sponzori filma "Matrix" i Beogradske rolerijade. To samo dokazuje da su nas ljudi odmah prihvatili. Ali ono što je nama najvažije jeste podrška koju smo dobili od vas putem pisama i e-maila.

Naravno, još uvek patimo od dečijih bolesti, koje treba da preležimo. Ali razvijamo se veoma brzo i nadamo se u pravom smeru. Pratite naš razvoj.

Vidimo se ponovo na ovim stranama za mesec dana.



reč urednika

## vesti ..... 04

Sve novo što se dešavalo u svetu konzola između dva broja

## mi i vi na ti ..... 06

Vaše reakcije, radovi, pitanja i pisma upućena nama

## drži vodu... ..... 07

Master Rala vam objašnjava kako da sami popravite svoj džepnik

## predstavljamo ..... 08

Za ovaj broj predstavljamo vam firmu Nintendo

## tema broja ..... 10

Ratovi konzola: sledeća generacija - nove konzole koje nam dolaze i one koje su već tu

## rolerijada ..... 15

Gde i kad se održava prvi beogradski maraton na rolerima

## nešto ozbiljno ..... 15

Savrem ozbiljno objašnjenje zašto se treba igrati

## poznati igraju ..... 16

Šta vole (i ne vole) da igraju Čeda i Maja iz grupe "Luna"



Mihajlo Tešić

### Zli X-box

Izgleda da se pomalo novi moraturn na sve vreljem tržištu igračkih konzola. Nova zver će se zvati X-box, a pravi je niko drugi do Microsoft, borac svih naših prozora. Tata Bill Gates očekuje da totalno deklariše konkurenciju (naviše se cilja na glavnog konkurenta - pogodili ste - PS2) krajem sledeće godine (tačnije na kabložko Božić 2001) kada X-Box treba da se pojavi u SAD. Microsoft je konzolu najavo na Sajmu proizvođača igara 10. marta i odmah su objavljene njene specifikacije. I

uporedna analiza u odnosu na PS2 (pogledajte o tome nešto više u temi broja). Sve zvuči prekrasno na papiru, ali videćemo



### Tenchi ponovo u akciji

Očekuje nas nastavak veoma dobre igrice, Activisionov novi pulen, Tenchi 2: Birth of the Assassins događa se, kao i prvi deo, u srednjovekovnom Japanu ali četiri godine pre prvog dela i ponovo vas stavlja u ulogu pleničar ubica (poput, ali ne baš sasvim kao nindže) Rikemaru i Ayame

Activision obećava akciju - oba heroja imaju svoje prednosti i mane, drugačije poterbe i oruđa. Tu je i preko desetinast nivoa u kojima ćete moći da oprobate svoje

šunjske i ubilačke sposobnosti. Ofarbajte kontrolere u crno i čekajte leto

### Square ne posustaje!

Japanska kompanija Square, najavila je svoje sledeće projekte koji nemaju Final Fantasy u naslovu. Sve ove igre bi trebalo da se pojave između maja i septembra. Vagrant Story je taktičko-špijunska igra u kojoj igrači treba da prebrode mnoge misterije u rešavanju jednog ubistva. Najavljena je za 16. maj. Legend of Mana je RPG o heroju u potrazi za načnom da ponovo učini svoju pustu domovinu plodnom. Očekuje je 13. juna.

Threads of Fate je RPG u kome se kombinuje akcija sa zagonetkama, u epskoj potrazi za artefaktom koji ima moć da promeni stvarnost. Očekuje se u julu. Chrono Cross je nastavak i nimek igre Chrono Trigger, koja je za RPG igre na SNES-u značila ono što je Final Fantasy VII značio za RPG igre na PlayStation-u. Radnja: dva heroja su u potrazi za artefaktom koji ima moć da promeni tok istorije. Okej, momci samo zaraduju za hleb, a nemaju baš toliko bimoza za kreiranje igara... Igra je najavljena za avgust. Parasite Eve 2 je nastavak legendarne avanture. U ovom ste agenciji FBI koji se bor protiv nove monstruoznosti koja preti



18 ..... novi dodaci

Šta je sve novo od dodataka za konzole stiglo do nas ovog meseca

19 ..... nove igre

Najnovije igre za sve konzole koje su nam pristigle prošlog meseca

51 ..... evo rešenja

Olakšavamo vam muke - drugi deo rešenja za Tomb Raider 4

57 ..... Igre bez struje

Nastavak priče o FRP igrama

58 ..... trikovi

Gde i šta treba da ukucate da biste vraši

63 ..... mali oglasi

Kupite, prodajte, menjajte

64 ..... film i muzika

Filmovi koji nas očekuju, nova DVD izdanja i nešto muzike

66 ..... top liste

Koje su najprodavanije i najgornje igre u svetu i kod nas

Sadržaj

da uništi ljudsku rasu. Sudeći po atmosferi užasa u prvom delu, nemajte misli da je monstruoznost samo naziv. Igra se očekuje u septembru.

Lepo je videti da se Square drži onoga u čemu nikada do sada nije razočarao - RPG i avanture.

Ako ste stvarno mislili da će vest o Square-u proći bez pomeranja, sintagme Final Fantasy, prevanili ste se. Dakle, Final Fantasy IX je definitivno najavljeno već za jun u Japanu! Još se ne zna ništa o varijanti na engleskom, ali postoje velike indije da se ovaj put sve verzije rade paralelno.

## PS2 u problemima

Posle spektakularnog starta (skoro milion prodatih konzola u prvih dva dana), izgleda da nije sve potpuno ružičasto u vezi sa novim Sonyjevim čudom. U nekoliko dana posle početka prodaje PlayStation 2 u Japanu, Sony je primio preko hiljadu pritužbi nezadovoljnih mušterija. Zbog toga, uplašite se svi sa zebnjom u glasu? Na svim konzolama na koje su se kupci žalili postojio jedan krajnje čudan defekt: kada se učitaju podaci sa memoarske kartice - misteriozno nestane softver potreban za rad DVD uređaja! Sony nije prokomentirao ovaj problem, ali birci da nema razloga za povlačenje PlayStation 2 iz prodaje. Kao da to nije bilo dovoljno, procenile su i informacije (na sreću neproverene) da grafičke performanse PS2 dvojice i nisu toliko spektakularne kao što se očekivalo - na prezentaciji igre Unreal Tournament (velikog akcionog hita za PC) u varijanti za PS2 izgleda da konzola nije mogla da izvuče više od 10 frejmova

(sličica) u sekundi (zanta bedno kada uporedite sa brojem frejmova koji igra postiže na grafičkim karticama novije generacije). Postoji mogućnost da je ovo bilo samo do loše konverzije igre sa PC-a ali... pišite se, deca - možda PS2 i nije tolika zver koliko smo se svi nadali?

Uostalom, već u maju ćete imati priliku da u prodavnicama "Beosofta" vidite i isprobate jačnu PlayStation-2 i same donesete svoj sud.

## Najprodavanija igra 1999.

Verovali ili ne, to je Driver 1999 je godina u kojoj su izašli Final Fantasy VIII, Gran Turismo 2, i još par mega hitova, tako da je uspeh Drivera time samo uvećan. Naravno moramo pomenuti da je Driver izišao početkom godine što mu je dalo veliku inicijalnu prednost, i da to nikako ne znači da će Driver u totalnom skorov bti prodavaniji od svih super-naslova. Ova vest samo znači da će Reflectom, koji radi na nastavku koji se već očekuje, imati dodatnih motiva i sredstava da završi rad na nastavku, koji se i pre izlaska proglašava za hit.

## Futsai Fudbalsko Ludilo

Iza ovog naslova krije se novi elektronski fudbal kompanije Sumsoft, po imenu Futisa Soccer Madness. Futisa Soccer Madness je i fudbalska igra, a opet i potencijalna uvrsta za sve ljubitelje pravog fudbala na zelenom travnjaku. O čemu se radi? Pa, ova igra ➡

DRIVER



## TONE RIDER FILM

01 Cao Bonusovci

Zovem se Petar i piliem vam po prvi put. Stasijem u Petrovaradinu. Bonus je pun pogodak i ništa drugo ne "prvo pa mišići". Dopadaju mi se "mail oglaš", ali još više ono sa Blazom. Herno zanima da li će "Tekken Tag Tournament" moći da se igra na PlayStation-u i, jer sam ga nedavno kupio, pa da li me ne bi baš odgovaralo ako ne može, a moja utrošena ne rade tako brzo.

Dopada mi se što ste napisali one podatke o Larsu, u sledećem broju biste mogli staviti i neki njen posterić. Da li možda znate da li će i kada Lara oživeti na filmskom platnu? Iskreno se nadam da će i drugo biti mišići.

**NoviNis** Na broju balast (i verovim i broj oca). Tekken Tag Tournament će moći da se igra samo na PS 2, iako će biti smešten na običnom CD-u. Na svoje pranje da li se se smesta film o Larsu i njenoj osveti, uz Susan Hamilton u Corsu a nam je rekla sledeće.

"Da, film će se smestiti u produkciju Paramount-a i baš gotov krajem ove i početkom sledeće godine. Najverovatnije je da će glavni ulogu prihvatiti Angelina Jolie".

Pogledaj njenu sliku i zaljubljuj sam da li su odabrao prvu glumicu ili ne



## ADRESA SQUARESOFT

02 Dragi Bonusu,

Zovem se Nikola Jacimović i veći sam ljubitelj video igara, a posebno PlayStation-a. Piliem vam jer mislim da ste vi najbolji i najprofesionalniji časopis. Inače, ja najviše volim daigram RPG avanture, naročito Final Fantasy serijal. I mislim da je Squaresoft ubedljivo najbolja izdavačka kuća. Seoga bih hteo da vas zamolim da mi pošaljete ako imate adresu Squaresoft-a i neke postere igrice ove firme (Final Fantasy VII, Chrono-cross, Xenogears, Frost Mission 3).

**NoviNis** Najbolje je da im pišeš na adresu njihove agencije za odnose sa javnošću.

CHEN PR

1065 E Hillsdale Blvd  
Ste 228  
Foster City, CA 94404 U.S.A.

## ŽELJE, ČESTITKE

03 Dragi prijatelji

Želim vam da istrajete, da Sony najzad dobije svoj časopis koji zaslužuje, a samim tim i ohrabruje sve nas. Želim vam veći tiraž i puno strana, i da nađ legatne ne bude igrača sa ključa već da uđu u prvu petorku.

Milan

**NoviNis** Hvala!

## MAKA

04 Zdravo redakcijo Bonusu!

Na početku, želim vam mnogo sreće i uspeha u daljem radu. Već časopis je pravo ovesetanje, čak i za nas malo starije, jer sam valjda list pročitao kad ga je moj sin kupio. On je, inače, totalno u fazonu svih mogućih igrica, od domina i monopola, koje igra sa mamiom i tatom, tih fantastičnih sa lovcima (koje su po meni baš malčice i inventivne) i naravno PlayStation-a koji mi je od svih najteže dostupan, a imam i problema sa tešim nivoima. Trenutno sam oduševljena sa Tarzanom i drago mi je što ste ga spomenuli jer sam pristalica "pucatih" igara, igra treba da ostane igra.

Držite se ove koncepcije časopisa, ne štedite svoje autore u pogledu kvaliteta. Ne zaboravite nas malo starije koji smo se jedva navikli na Tetris i Game Boy. Malo predložiti napraviti neko takmičenje za najbolju ilustraciju nekog lika ili nešto slično (ako ste zainteresovani za pisanje receptata, tu sam...). Vaša Maričić Melica iz Žarkova

**NoviNis** Recepti za torte su uvek dobrodošli, ali bi morali prvo da ih probamo i overimo se u njihov kvalitet.

Sva objavljena pisma su nagradna časopisom.

mi i vi na ti

daje fudbalu zanimljiv obrt: igra se pet na pet, na malo čudnim lokacijama (Ukrajinska ostrva, zamak, vrh oblakodera...), a ženske opcije i pravila - poput sudija i zamene igrača, izostavljeni su. Naglasak je na startovima od kojih se završava na urgentnom, a mnogi normalni potezi i šutovi su zamenjeni spektakularnim stvarima poput šutova iz salta, vatrenih klob i munja! Moći ćete da birate svoje igrače iz raznih internacionalnih timova, a tu su i tamne opcije i nove Futbal Soccer Madness bi trebalo da se pojavi uskoro

## Ko je Collin McRae?

Uz suverenu dominaciju Gran Turismo na polju trkačkih igara za PlayStation, malo ko traži nešto drugo: ipak, zabava koju pruža ozbiljna (i ne tako ozbiljna) reš vojni-ja nije za potcenjivanje. Prvi deo igre Collin McRae Rally firme Codemasters je postavio mnoge standarde u trkačkim igrama na konzolama. Ali to, naravno, nikad nije dovoljno - i pred nama je nastavak

Prvo što će vam upasti u oči je kompletno minimalistički redizajniran meni s opcijama, koji zadržava sve bitne funkcije starog. U igri postoje arkadni i real varijanta. Reš je prilično standardno naizmicalna varijanta prvog dela, dok je arkadni deo (ublačen na zahtev igrača) simultana trka do šest vozila (igrača). Razlog je, po rečima Gospodara Koda (Codemasters), to što su obojavalici želeli realnost prvog dela, ali u arkadnom okruženju. Postoje i razne druge opcije: tumač za dva igrača, naznačenno igranje

do četiri igrača i slično. Naravno, i sve ostalo u igri je poboljšano: broj poligona po vozilu, zvuk, odabir i set up vaših kola, dizajn staza.

Očekujte Collin McRae Rally 2 na vašem PlayStationu u drugoj polovini aprila

## Battle zone na Nintendo 64

Svi ste verovatno svesni koliko je tržište PC igara u poslednjih par godina bombardovano raznoraznim strategijama u realnom vremenu (RTS), među kojima su retko dragulji poput Starcrafta, a i mnoge baljezgane i bedni glagolji (poput "dobro, neću reći ništa iz straha za ličnu bezbednost" jedan od dragulja je bila i igra Battlezone - prvi uspešan pokušaj da se kombinuju dva mega populama žanra - akcija u prvom licu (FPS) i RTS. Igra će na Nintendo 64 biti mnogo više orijentisana ka akciji. Niste samo u ulozi komandanta svojih snaga, već možete lično učestvovati u borbama u svom hover tanku, upućavati probivnike snaperom itd. Zaplet igre se odvija oko alternativne istorije istraživanja Meseca. Navodno, Sovjeti i Amerikanci su još šezdesetih godina ustanovili svoje baze na zemljnom satelitu, a sve u cilju sakupljanja biometa, zaostalog od neke nepoznate vanzemaljske civilizacije. Pogodi ste pošto nema (dobre) RTS igre bez skupljanja resursa, na Battlezone to nije zaobila - glavni (i jedini) resurs je biometa! Osim kampanje, biće omogućena i borba dva ili, standardno za N64, četiri igrača.

Što se tiče izgleda igre, varijanta za PC i posle godinu dana izgleda jako lepo, a u verziji za N64 su se dogodila samo poboljšanja. ■



# Sam svoj kvariš

Majstor Rala



Ovo je nova rubrika posvećena svim onim odvažnijima koji smeju da raskidaju svoje igračke da provere da li ih pokreću mali ljudi. Problem sa tim malim ljudima je što ponekad zataje, pa se igračke pokvare. Na ovim stranama naš majstor Rala će vam putem foto-priče pomoći da otklonite kvar.



Današnji pacijent je džbojtk. Počecemo sa pregledom i anamnezom. Dobro ga pogledajte i zapamtite, jer je to poslednji put da ga vidite celog



Otkrenite ga na leđa i videćete gde se "kopca", tj. lišćovi koje treba odvojiti.



Instrumenti potrebni za secanje sur "krstasti" odvijač, flašica sa alkoholom (nako unete li čokanjke) i malo vate.

Sad sve lagano i bez nervoze vratite na svoje mesto praćeci strice unazad. Ako je operacija uspeša, sa džbojtkom ćete provesti još mnogo lepših trenutaka.



Nekad se nervi zaprljaju toliko da uneste vegetativni sistem. Postanete se da i moždanim delu bude lepše i zdravije.



Da, tako izgleda kompletno secan organizam koji upravlja likovima i obiteljima na vašim ekranima. Sad možete započeti masažu tih kontakata (neravi) voštom nato- pljenom alkoholom.



Povsude sve te kontakte, ali nikako nemojte zaboraviti na kontakte L2 i R2 sa leve i desne strane na zadnjem delu džbojtki, oni često mogu biti problematični.



Kad odvojite svih lišćova, odemte kožu sa "leđa" džbojtki. Odvojite lagano "vegetativni sistem" od prednjeg dela, tako da vam se uključi "nervni završetak" (čita: elastični kontakt).



drži vodu...



# Nintendo®

Istarija Nintendo je priča čijem uspehu nema kraja. Počela je pre više od 100 godina u Kyoto-u, kao mali porodični biznis, proizvodnjom karata za igru. Danas je Nintendo najveći svetski proizvođač video igara i jedna od vodećih kompanija u proizvodnji igraćaka, to potvrđuje i preko 100 miliona obožavalaca i entuzijasta u oblasti video igara. Deca '90-tih nazivaju su Nintendo generacija ili Game Boy generacija. Ne može se ni nazreti kraj taj uspešnoj kompaniji koja danas značajne inovacije na polju video igara. Dazvalite da vam predstavimo nekoliko detalja u vezi istarije, početka i tako Nintendoovog puta do najuspešnijeg poslodavca u svetu.

- 1889 - Nintendo je osnovao Fuszjro Yamaguchi. On je napravio tradicionalne Hanafuda japanske karte za igranje

- 1949 - Hiroshi Yamaguchi, unuk velikog pronalazača, preuzeo je kompaniju i vodi je sve do današnjeg dana.

- 1970 - Pored karata za igranje, Nintendo proizvodi ostale tipove igraćaka.

- 1977 - Nintendo lansirala na polje elektronske zabave prvu jednostavnu TV-igricu

- 1979 - Počinje da proizvodi veštinstvene arkadne igre. Kompletno odeljenje za video igre dostiže zaradu od 330 miliona dolara u Americi.

- 1981 - Nintendo lansirala njihovu prvu hit video igru "Donkey Kong". Mario Bros se prvi put pojavljuje u arkadnoj verziji igre.

- 1982 - Sa godišnjom zaradom od 3 biliona dolara, prvi talas video igara dostiže vrhunac u Americi.

- 1983 - Jednostavne i jeftine video igre preplavljuju prodavnice. Cene softvera i prvih video igara padaju. Većina programera se orijentise ka personalnim računarima. Uprkos tom trendu, Nintendo predstavlja svoj prvi TV-vezani porodični kompjuterski sistem za igranje (Famicom) u Japanu. Prodato je preko 500.000 modela za dve godine

- 1985 - Zarada na video marketu dostiže 700 miliona dolara u Americi. Većina proizvođača prve generacije igara se vraća na tržište. U Japanu, Nintendo počinje rekonstrukciju prodaje. Do kraja godine, prodato je 6,5

miliona Famicom konzola.

U kasnu jesen, na američkom tržištu uspešno je testiran Nintendo Entertainment System (NES).

- 1986 - Sa poboljšanom tehnologijom i boljim softverom, Nintendo prednjači na američkom tržištu sa prodajom od preko jednog miliona NES konzola.

- 1987 - Celokupna prodaja dostiže broj od 4,1 milion konzola za igru u Americi. Od toga 3,1 milion su Nintendoove, koji dostiže zaradu od 800 miliona dolara.

"The Legend of Zelda" je prva igra prodala u više od milion primeraka.

- 1989 - Nintendo predstavlja Game Boy, prvi na svetu portabilni video sistem za igru. On uključuje "Tetris", prvu rusku video igru proizvedenu u Americi. Zabavni magazin "Nintendo Power" postaje najomiljeniji dečji magazin u Americi. 22% Amerikanaca se već odlučilo za NES konzole

- 1990 - "The Nintendo of Europe GmbH" se osniva u Bavarskom gradu Grottoheim. Posle samo šest meseci na nemačkom tržištu je lansirano 400.000 Game Boy konzola i već prodato 145.000 NES konzola.

Izdao je "Super Mario Bros 3" i do kraja godine prodat u preko sedam miliona primeraka širom sveta. Razvoj video igara postaje najuspešnij software svih vremena

- 1991 - Predstavljena je 16-bitna Super Nintendo mašina u Americi. Prodato je preko 6,6 miliona primeraka za samo jednu godi-



**Super Nintendo - izvrstan 16-bitni sistem**

**Super Mario - najpopularniji Nintendo junak**

predstavljamo





nu. Dodatno, prodato je 23 miliona ketridža. Posle prve godine prodaje, Nintendo osvaja 8.2% Nemačkog tržišta sa 1.7 milina prodanih Game Boy 455 000 NES konzola.

Prvi put prevazilazi Toyotu, najuspešniju japansku kompaniju.

• 1992 - Super Nintendo je lansirana na nemačkom tržištu. Do kraja godine prodato je 500.000 konzola. Počinjući od nule 16-to bitna mašina osvaja 60% tržišta.

• 1993 - Super Mario donosi 100 miliona maraka širom sveta prodajom ketridža.

"Nintendo of America" i "Silicon Graphics" najavljuju najnoviji projekat, razvoj 64-bitnog video sistema. Nintendo zbog toga preskače razvoj 32-bitnog sistema.

• 1994 - U godini kada je proizveden, Super Game Boy je prodan u 700.000 primeraka. Novi adapter je omogućio igranje Game Boy igara na Super Nintendo, na 50 puta uvećanom kolor ekranu.

"Donkey Kong Country", prva 32-bitna Nintendo-va igra, obara sve rekorde prodaje. Posle samo jedne nedelje, prodato je 500.000 ketridža širom sveta, a 6 miliona do kraja godine.

• 1995 - Broj Nintendo-ovih prodanih ketridža prevazilazi prihod od jednog miliona maraka. Posle pet godina, svaka četvrta kuća u Nemačkoj je imala Nintendo-ovu konzolu.

• 1996 - 23. juna, počinje nova era video igara. Lansirana je Nintendo-va 64-bitna konzola na japanskom tržištu. Prvi put su omogućeni pokreti i senzorice u trodimenzionalnom prostoru.

Sledeći zahtev japanske vlade, Nintendo je prodavao konzole samo danima kada se nije ideo u školu da bi se izbegla masovna opeklanja sa časova japanske omladine. Posle samo jedne nedelje, prodato je 500.000 konzola. U Americi je prva isporuka od 350.000 konzola rasprodana za tri dana. Do kraja godine prodato je četiri miliona Nintendo-ovih konzola. "Time Magazine" je proglasio Nintendo-ovu konzolu "Konzolom godine".

• 1997 - 1. marta, Nintendo 64 je lansirana u Evropi. Ovde je takođe rasprodan brže nego bilo koja konzola. Samo u Nemačkoj do kraja godine, 700.000 ljudi je kupilo Nintendo-ovu konzolu. Na ETCS, vodećem Evropskom sajmu za kompjutere i video igre, Nintendo 64 je nagrađen kao najbolja konzola a "Super Mario" kao najbolja video igra. "Rumble Pack", novi dodatak za Ninten-

do 64 kontroler, omogućio je da prvi put osetimo vibraciju.

Sa džepnim Game Boy-om, predstavljena je jedna bolja verzija portabl igre.

Nintendo je kompanija koja je napravila najveći preokret na nemačkom tržištu igraćaka.

• 1998 - Nintendo-va uzlazna putanja se nastavlja sa sjajnim igrama i novim proizvodima. Nova Game Boy kamera je omogućila fo-



Nintendo 64 - konzola sa izvanrednim performansama koje, na žalost, nisu dovoljno iskorišćene

tografisanje sa već kulturnom mašinom. Slike su mogle da se digitalno modifikuju i štampaju sa jednako novim Game Boy štampačem.

U novembru se pojavio Game Boy Color, koji je prvi put omogućio igranje portabl igara u koloru. Samo u Nemačkoj, novi Game Boy sa kolor ekranom je prodan u 300.000 primeraka za pet nedelja.

"The Legend of Zelda - Ocarina of Time" izdata je približno u isto vreme. Pritisak na tržištu doneo je bolju reputaciju Nintendo 64 nego bilo koja konzola ranije. Samo pre božića, Nintendo je dobio preko 5 miliona narudžbi za 64-bitnu Zeldu. U Nemačkoj je prodato 300.000 ketridža za prve četiri nedelje. "Zelda 64" će izgleda postati najuspešnija igra svih vremena.

U Nemačkoj je predstavljen "Extension Pack", Dodatna 4 MB dupliraju memoriju Nintendo 64 i započinju razvoj softvera nove generacije.

• 1999 - Nintendo-ov proizvod dostiže svoj vrhunac. Strategija kompanije da poveća interesovanje igrača starijih od šesnaest godina pokazuje uspeh.

Prve hit igre koje koriste tehničke mogućnosti dodatne memorije pojavile su se početkom ove godine. U junu, Color Game Boy se pojavio u četiri nove i moderne boje.



Najveći uspeh Nintendo - Game Boy koji egzistira već 10 godina





## RAT OVI KONZOLA:

# SLEDEĆA GENERACIJA

Još od Nintendo Entertainment System (NES), na tržištu je postojao jedan lider sa dva ili tri pratioca. Obično je breća konzole ispadaile iz igre kao posledica manjka podrške developera i manjka tražnje korisnika, ostavljajući prve dve u borbi na sve ili ništa. Neo Geo, Jaguar 64, Turbo Grafx 16, i CD-i su sve bile solidne konzole, koje iz ovog ili onog razloga nisu mogle da održe korak sa Segnom i Nintendovim timovima.

Onda se pojavio PlayStation. U konkurenciji ova dva giganta, bio je autsajder podržan od moćne korporacije. Za kratko vreme se dočepao velikog dela tržišta i proterao Segu u marginalnu ulogu trećeg proizvođača. Sega Saturn je ispaao katastrofa, a Nintendo je pao sa tradicionalnog prvog na drugo mesto. Kada se Sega vratila sa Dreamcastom, mnogi su je doživeli kao novu treću platformu. To nikako nije slučaj.

Trenutna situacija na tržištu, ne računajući Dreamcast kao konzolu nove generacije, je borba jedan na jedan. Sa tim da će, iako se PlayStation još uvek vrlo dobro prodaje dolazeći talas PS2 vrlo brzo postaviti PS1 na mesto koje sada zauzima N64. Dakle na zimu ove godine očekuje pad cene PlayStation-a, što će omogućiti svima onima koji su želeli da ga imaju, a nisu mogli da ga nabave zbog finansijske situacije, da osete čari ove konzole.

Stvar će postati vrlo interesantna u 2001. Dreamcast će još uvek biti vrlo jak, sa trećom i četvrtom generacijom igara koje će iskoristivati sistem do maksimuma i kompanijama kao Namco i Tecmo koje će čak i najbolje igre iz prve generacije baciti u zapećak. PS2 će tek izlaziti iz povojia, ali će vrlo verovatno imati već oko milion američkih korisnika - otprilike negde gde je Sega sada. Sony dvojaka će biti početkom sledeće godine. U tu već poznatu situaciju borbe jedan na jedan će stupiti ne jedna nego dve, izuzetno moćne konzole, sa konkurentnim cenama i ogromnim kompanijama iza njih.

## Sega Dreamcast

Dreamcast, prva konzola nove generacije, prodata je u više od 4 miliona primeraka prošle godine. Ona je ušla na tržište sve one koji su smatrali da će potrošači žuriti novac za PlayStation 2. U očekivanju pojave Sonyjevog naslednika Dreamcast je zauzeo dobar komad tržišta, sa težnjom ne samo da ga zadrži već i da proširi svoje učesce u njemu.

Sa svojim super hitovima kao što su Soul Calibur, Sonic Adventure, Crazy Taxi, Sega ima solidnu bazu korisnika koji nemaju nikakvu namenu da se odreknu Dreamcasta u korist nadolazećih konzola. A od igara koje tek dolaze očekuje se da dodaju još jedan teg na Seginu stranu, među njima su Shenmue, Space Channel 5, i ceo niz Sega sportova. Po tradiciji, tri ključna žanra, u kojima svaka konzola koja želi opstanak na površini mora da ima predstavnike velikog kalibra, su šutca, sportske igre i simulacije vožnje. "Mi ćemo imati uzbudljive predstavnike i u simulacijama letenja pa čak i u pecanju ako je potrebno", kaže Charles Bellhead, Segin direktor marketinga.

"Ukoliko Sony želi da proda milion PlayStation 2 55-godišnjim ljudima, u redu, neka tako i učini. Mi smo bu-kvalno kompanija za video igre. Od nas nikada neće čuti da smo kompanija za ostale vidove zabave. Naša publika je od 12-godišnjih do 24-godišnjih igrača. Mi ćemo se držati te publike."

Iako je Segina konzola još uvek najača mašina koja se može kupiti u Evropi i Americi, jer PlayStation 2 još nije doživio svoje izlaze za ova tržišta, sigurno je samo to

da će već iduće godine biti uveliko naplaćeno. Pitanje koje se postavlja je, koliko snage vam je potrebno? Istina je da će PlayStation 2, X-Box i Dolphin imati bolje specifikacije od Dreamcasta, ali je pitanje koliko će ta razlika biti primetna, recimo u vizuelnom kvalitetu igara. Koliko je uvelik skok u grafičkoj prezentaciji Tekken Tag Tournamenta u odnosu na Soul Calibur na primer? Onoliko napredak koji je Dreamcast ostvario nad PlayStationom i Nintendom 64, sigurno da neće biti dostignut, kada poredimo igre za Dreamcast i PlayStation 2. Ipak dve poslednje konzole oba pripadaju novoj generaciji.

Jedna od velikih prednosti Dreamcasta nad svim ostalim konzolama je što sa svojim





ugradenim modemu već sada širi svoju mrežu, dok sam modemu uz pomoć ugrađenog brauzera omogućava kretanje internetom bez ikakvih dodatnih kupovina hardvera ili softvera. Uz kupovinu tastature Dreamcast omogućava pravopisno korišćenje Dreamcasta ili PC-a na mreži, što onima koji nemaju PC-a potreban im je internet

daje šansu da se poveća na internet uz značajno manji trošak nego što bi bio kupovina PC-a.

#### SPECIFIKACIJE:

**CPU:** Hitachi SH4 RISC CPU sa radnom frekvencijom od 200MHz koji daje 360 MIPS/14FLOPS.

**Grafički podсистem:** NEC PowerVR druge generacije (sa renderom kapacitetom od 3 miliona poligona u sekundi)

**Zvučni procesor:** Yamaha Super Intelligent Sound Processor (64 kanala) sa 3D audio efektima.

**Operativni sistem:** Specijalni Sega OS. Dreamcast je takođe dizajniran da izvršava programe pod Microsoft Windowsom CE.

**Memorija:** 16MB glavne memorije, 8MB video memorije, 2MB zvučne memorije. Ukupna memorija: 26MB

**GD-ROM bita:** 12x Yamaha GD-ROM kapaciteta 1GB.

**Ugradjeni modemi:** 56 Kbps

**Visual Memory (opcija):** Nešto kao svima poznata memorijska kartica ali obogaćena opcijama.

## Nintendo Dolphin

Nintendo, tvori serije konzola počev od Nintendo Entertainment System-a, Super Nintendo i Nintendo 64, kao i Game Boy-a i Virtual Boy-a, trenutno radi na potpuno novoj konzoli, još uvek pod štirovanim nazivom Dolphin, za tržište kućne zabave.

Konzola bi trebala da pruži korisnicima fenomenalne igre sa uzruzanom grafikom, vrlo dobro promišljenim gameplay-em i inovacije po kojima je Nintendo već dugo poznat na tržištu igara. Igre će se sponuovati na DVD-ROM-u umesto na kasetama kao što je dosad bilo pravilo na Nintendo sistemima. Za razliku od Sonyjevog PS2, on neće biti kompletno kućni sistem za zabavu, već će predstavljati jeftiniji sistem predviđen isključivo za igranje igara.

Nintendo je izjavio da će se truditi da sistem košta što je moguće manje, i da će to biti mašina posvećena igrama, tako da slobodno možemo već u ovom trenutku reći da će koštati manje od PlayStationa 2. Sistem neće imati mogućnost puštanja DVD filmova, iako će isključivo DVD medijum za podršku. Međutim, jedan od Nintendoovih partnera je Matsushita (ta sama jedna od Matsushitinih pod marku je Panasonic), tako da kućne glasne da će Matsushita naknadno proizvesti DVD player za filmove koji će moći da pušta Dolphin igre. Sistem je prvobitno najavljen za simultani otazak u Americi i Japanu krajem 2000. godine. Nintendo je nedavno izjavio da će se Dolphin u Americi pojaviti na proleće 2001. Moguće je da će se sistem pojaviti u Japanu krajem 2000. ali čak ni to nije sigurno.

Zvaničnih informacija o sistemu nema ništa, ali po neka

vešt i ipak proceni. Sledi lista onoga što znamo za sada.

#### IBM "Gekko" 0.18 mikronski 400MHz CPU

Srećno i duša bilo kog komputera, CPU je osnovni i najvažniji faktor kada govorimo o brzini sistema. IBM-ova 0.18 mikronska tehnologija u čipu predviđenom za Dolphin znači brži protok podataka između komponenti CPU-a 400MHz takt na kojem će sebi sam raditi je prvi iz X-Boxovog. Gekko procesor je ekstenzivno PowerPC arhitekture i sadrži ugrađenu na čip memoriju, čineći ga time jednim od najpoštovanijih CPU-ova u industriji.

#### ArtX 200MHz procesor specijalno izrađeni čip.

Grafički čip za bilo koji kompjuter određuje koliko će ono što vidite na ekranu biti prijatno za oko. ArtX obećava čip koji će natjerati proizvođače današnjih video kartica za kompjutere da pozemle od muke. Opet prema glasinama čip bi trebalo da može da izgru 20 miliona poligona u sekundi. Pored toga, Nintendo 64 prikazuje najviše 150 000 poligona u sekundi. Ovo povećanje će značiti vrlo živopisnu grafiku, finitiranih tekstura, sa senčenjem u realnom vremenu i uzruzanom framerate. Ovak čip će takođe imati ugrađenu S3TC dekompresiju tekstura, što znači da će programi moći da koriste manje RAM-a za lepše teksture. Nedavno je ArtX kupljen od strane ATI kompanije koja se bavi ovom oblašću za kompjutere već dugi niz godina. Ovo za ArtX znači ozbiljnu podršku njihovog projekta od dokazano uspešne kompanije.

#### Matsushita DVD-ROM sa ugrađenim

#### MPEG-2 video plejbekom.

Igre dolaze na određenom medijumu, bilo da je to kasetna (kao N64) ili CD (kao PlayStation). Sa DVD-ROM-om, developepi će moći da smeste 4,7 Gb na jedan jedini DVD. To znači veće, lepše igre. MPEG-2 video dekompressor će prikazivati scene DVD kvaliteta, iako u osnovnoj verziji.

Dolphin kao što smo već naveli neće moći da prikazuje DVD filmove. Nintendo takođe obećava da će čitat bi biti dovoljno brz, da će vreme učitavanja biti skoro trenutno - što je oduvek bio Nintendoov prioritet.

#### MusyX Audio alati od Faktora 5

Faktor 5 radi na audio alatima za Dolphin koji će dizajnerima igara omogućiti pravljenje zvuka studijskog kvaliteta koji će biti u interakciji sa dešavanjima. Poznati po Star Wars: Rogue Squadron za Nintendo 64, Faktor 5 takođe radi na audio poboljšanjima za Game Boy Color. Zašto je to toliko bitno? Zato jer što je manje centralni procesor opterećen muzikom to više vremena ima da se posveti drugim stvarima, grafici npr.

#### MoSys 1T-SRAM tehnologija

MoSys zajedno sa Nintendoom i NEC-om radi na memoriji koja će ubrzati komunikaciju između grafičkog čipa i CPU-a u Dolphinu. 1T tehnologija koristi jednu tranzistorsku ćeliju (za razliku od uobičajenih 6) za Static Random Access Memory (SRAM), kao brži i efikasniji pristup memoriji.

#### Igre

Najvažnija stvar za konzolu su igre. Iako se skoro nijednu igru nije objavljeno da je u izradi za Dolphin, nekoliko kompanija već radi putem pisara na igrama, sa ovakvim sistemom. A Nintendoov interni sistem developera se smatra najvažnijim u industriji.





## X-Box

Na nedavnoj Game Developers konferenciji, održanoj u San Joseu, Kalifornija, Microsoft je kao što je i očekivano objavio vesti koja je odjeknula kao eksplozija u industriji igara za konzole. Najavljen je X-Box.

Sa temom "Moć X-a", Microsoftov predsjednik Bil Gejts se obratio prisutnima, gde je dao neke informacije o novom DirectX 8 i svom pokušaju da preuzme industriju video igara. Izlaganje je počelo sporo, jer je Bil udavio publiku sa pričom o novom DirectX-u, mada se u jednom trenutku i našalio na temu da iako još nije igrao igru "Ko želi da bude milioner?" misli da bi bio dobar u njoj. Međutim kad je počela priča o X-Boxu i njegovima planovima o dominaciji na tržištu, stvari su postale zanimljivije.

Posle meseci spekulacija i nagađanja, konačno imamo tačne, zvanične podatke o sistemu. Po rečima Mr Gejtsa, X-Box će imati 600MHz x86 kompatibilni CPU, Nvidia 3D grafički procesor specijalno izrađen za X-Box, 64Mb RAMa, 8Gb hard disk, 4x DVD čitač, 4 kontroler porta, expansion port, odgovarajući AV konektor, i 100Mbps Ethernet kartu.

Mašina bi navodno trebalo da može da istera 300 miliona poligona u sekundi, što je približno 4 puta više od



PlayStationa 2, tako da potrošač ne bi trebalo ga posmatrati kao PC za TV, nego kao pravu igračku mašinu. X-Box će biti prva konzola koja će izaći na tržište sa ugrađenim hard diskom i Ethernet kartom, koja će biti končena za povezivanje na internet. Po Gejtsu, hard disk će biti končan za smanjenje statusa i brži protok podataka, elektronsku distribuciju, i snimanje demoa. Kao poređenje Sony planira da izađe hard disk i Ethernet kartu početkom 2001 sa istim ciljem na umu.

Interesantno da ne Sony ni Microsoft nisu najavili nikakve verzije WEB brauzera za njihove konzole.

I kao udarac upućen Soniju, Gejts je izjavio kako će X-Box imati 64Mb memorije koja se može koristiti u sve namene, čak je izjavio da ukoliko to programeri žele mogu oti RAM koristiti za teksture. Sa najnovijim glasinama o navodnom nedostatku RAM-a za teksture kod PlayStationa 2, jasno je na čiju adresu je upućena ova izjava.

Microsoft je direktno poredio X-Boxovih 64Mb sa protokom od 6,4Gb u sekundi, sa PS2 38Mb sa protokom od 3,2Gb u sekundi. Međutim Mr Gejts je "zaboravao" da napomene činjenicu da PS2 video RAM ima protok od 48Gb u sekundi zahvaljujući integrisanoj memoriji na čipu. (Znal smo da će nešto propustiti.)

Nakon toga prikazano je nekoliko kratkih demoa koji su trebali da pokažu šta sve X-Box može. Po njegovim rečima, igre koje će pratiti lansiranje X-Boxa bi trebalo da budu pokaziva-

## BORBA JEDAN NA JEDAN

*Šta sve ovo znači za PlayStation 2? Da li se PS i PS2 fanovima loše piše? Da li će Sony biti pregažen od strane zle imperije Microsofta? Da li će Bil Gejts ikada postati igrač? Da li će ikada postati pravo ljudsko biće?*

Odgovor je NE. Prvo, Microsoft je definitivno sila sa kojom se mora računati u sledećoj bitci rata između konzola. Bez sumnje. Čak i ukoliko sistem bude upola snažniji koliko se tvrdi da će biti, još uvek će biti dovoljno snažan da se takmiči sa PlayStation-om 2. Dalje, Microsoft planira da uloži ogromnu količinu novca u marketing sistema i samo to bi moglo da navede prosečnog potrošača da se prikloni X-Boxu. Ako mama i tata na TV-u non-stop gledaju relemu koja kaže da je X-Box najmoćniji sistem na kugli zemaljskoj, šanse da mali Džimi dođe jedan kao poklon za Bošić su više nego velike.

Drugi prilog u Microsoftovu korist je da će uz sebe već od samog početka imati neke od najboljih developera za konzole. I nije neko iznenadjenje videti Activision, EA, Eidos, Midway, i Activision kako mašu repovima, ali videti moćne japanske kuće kao Konami, Capcom i Namco je pomalo iznenađujuće. Ako vidimo igre kao što su Metal Gear Solid 2, Tekken 4 i Street Fighter EX4 i na PS2 i na X-Boxu, a X-Box verzija bude bolja, Sony će imati zbog čega da se zamisli. Jer za razliku od Nintendo i Sega, Sonyjev ekskluzivni tim developera nije dovoljno jak da nosi sistem.

Treće, PC developeri su impresionirani X-Boxom. Na vidiku je iskan zvor prihoda uz minimalno uloženoj radu. Jedna igra, dve platforme, bez napora - šta im se tu ne bi svelo? Na prvoj strani, zalet, podrška i buduću potencijal "za PlayStation 2" je zaprepastujući. Prvo, PS2 kao da je razvijen za Square, koji neće lako lako napustiti Sonyjev tim. Ukoliko Sony

zadrži Final Fantasy X i XG ekskluzivno za PS2, to bi moglo biti važno oružje kojim bi se osiguralo da X-Box ne pride vetru u Japanu. Dok su šanse za uspeh X-Boxa u Severnoj Americi različite, stvari će biti mnogo teže kad su u pitanju Evropa i Japan. Ukoliko dođi poraz u Japanu, šanse da A+ kategorija japanskih proizvođača nastavi da pravi igre za X-Box su značajno umanjene. Naravno, nemamo ništa protiv američkih kuća, ali da li zaista želite sistem sa igrama koji su pravi samo Amerikanci? Činjenica je da je većina igara koja se smatra klasikom napravljena od strane japanskih kuća.

Još jedna stvar koja ide u prilog PlayStation-u 2, je to da će imati glavnu godišnju prednost nad X-Boxom u Americi i Evropi, i godišu i po u Japanu. Da, to je lišta stvari koju su Segini navijači ispisali kao prednost Saturna nad





nog kvaliteta. Naravno, ove reči moramo uzeti sa velikom dozom rezerve jer bez obzira na to ko pravi sistem, Svi proizvođači konzola izgleda rade i pružaju istu stvar i uvek, po pravilu, konzolni proizvod nikad nema u svojoj pratnji igre prve generacije koje izgledaju toliko dobro kao demo! Izlaganje se završilo sa kratkim filmom koji je prikazao kratke komentare nekih izdavača koji su vrlo zainteresovani za X-Box, kao što su Acclaim, Sierra, Infogrames, Konami, Midway, Activision, Take 2, Hasbro, Bdos, EA, Ubi Soft, Sunpe, Namco, Capcom, Hudson, THQ, Titus i Lionhead Studios.

## Sony PlayStation 2

Lansiranje PlayStation 2 u Japanu je proteklo i sami znate kako. Vest su prenosile sve TV i radio stanice na svetu. Igu di koji su čekali svoj primerak PS2 od četvrtka, bukvalno su donosili šabare i kampovali ispred radnji do subote 4. marta kada je počela prodaja. Pozvana je i policija da interveniše. Kada su predstavnici policije naložili vlasnicima radnji da zamole kupce da se razidu, jer prema japanskim zakonima to zavisi od vlasnika radnji, ovi su to glatko odbili.

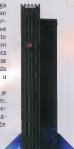
Svetu postoji preko 70 miliona registrovanih korisnika PlayStation-a 1. Za jedan jedini vikend u radnjama širom Japana prodato je 980 000 primeraka PlayStation-a 2. Ceo projekat predstavljanja je perfektno osmišljen i perfektno realizovan. U stvar Sony je planirao da proda 2 miliona kompi-

da, to je realno i mogao da ostvari, ali jednostavno nije stigao da prozvede dovoljno. Pa kako stvar stoji posle takve mega premijere? I kako će izgledati ubuduće?

Prvi utisak je da igre koje su se pojavile na premijeri nisu ni ta-ko revolucionarne. Šta to znači? Kako je to moguće? Zar to-liko buka ni oko čega?

Odgovor glasi: igre koje smo videli su tek za- grebale po površini ukupnog potencijala si- stema. Dobar deo raduga se krije iza toga da developeri još uvek nisu otkrili efikasan način da konzole različitih delova PS2 har- dvera. Kao rezultat toga imamo naslove (posmatrano na planu grafike) koji koriste samo deo Emotion Engine-a i, u nekim slučajevima, uopšte ne koriste Graphics Synthesizer. Ovak nedostatak iskustva se pokazao u ranim igrama, što bi mogao da iskoristi Microsoft da privuče developere u svoj tabor.

Jedna stvar je sigurna, ovo što smo videli je tek početak onoga što ova konzola može. PlayStation hardver je kompleksan, ali nje- gova složenost krije ozbiljnu grafičku snagu. Zahvaljujući ovoj činjenici developeri će praviti igre nešto manjeg kvaliteta, ali kroz par generacija, igre će napre- dovati za onog što danas



PlayStation-om i Dreamcasta nad PlayStation-om 2, ali stvar su malo drugačije kad je PS2 u pitanju. Prema početnim po- datcima o prodaji sistema u Japanu, ne bi bilo preterivanje da kažemo da će konsolna baza u svetu prelaziti brojku od 10 miliona dok se X-Box uopšte pojavljuje u prodaji. Čak i ako kom- panije brzo krenu počnu da se bacaju X-Boxu u zagrljaj to ne znači da će napustiti razvoj igara za PlayStation 2. Bilo bi za- u- nepremišljeno ignorisati toliko korisnika. Takođe PS2 je daleko moćniji sistem od Dreamcasta, dok je Saturn mogao pružiti mnogo bolje da marketinško odeljenje i politika cena ni- su toliko loše osmišljeni.

Jač nešto po čemu su Windows i igre pod njim vrlo poznat sa bogatstvom. Navodno osnovna namena hard diska koji će biti ugrađen u X-Box, će biti prebacivanje delova igara na njega u cilju bržeg učitavanja. Armija PC korisnika koja

ima iskustva sa PC igrama smatra da će njegova namena da bit u ski- danju ispravki za igre sa interneta kako bi ispra-

vimo razli-

Dalje, igre za PC i X-Box neće bit kompatibilne, što se ta- kođe neće sviđati PC konsi- zima.

PlayStation je takođe prepoznatljivije ime među mladim kori-

snicima. Prema istraživanjima tržišta o prepoznatljivosti marki, "PlayStation" je treće najpoznatije ime u Americi. Jedine dve poznatije marke od Sonijevoeg čeda su Nike i Coca Cola. Micro- softov multimilijarderski blac-krig bi mogao promeniti stvar, ali ni Sony nije mala kompanija ni u kom pogledu. Sony kor- poracija je jedna od najvećih svetskih kompanija, a PlayStation trenutno nosi više od 50% prihoda kompanije, tako da bi bi- lo priklono naivno pretpostaviti da će ovaj div mimo sedeti dok Microsoft baca novac reklamirajući X-Box.

Sony je uložio puno novca u razvoj PS2, tako da je u pitanju ogroman ulag. Kompanija će uraditi sve što je u njenoj moći da osigura uspeh PlayStation 2. A to će biti krupan zaloga čak i kada je Microsoft u pitanju.

U stvari, moje mišljenje je da će zbog predstojećeg medijskog rata između PS2 i X-Boxa, najviše štete pretrpeti druge dve konzole nove generacije, Dreamcast i Dolphin. Microsoftov si- stem će sigurno biti jak igrač u predstojećoj borbi, i može izći na sam vrh, ali nikako neće izustaviti prodor PlayStation-a 2 ni u Japanu niti u Evropi i Americi. Zasnivano na činjenici da će vekli broj nezavisnih kuća stati uz X-Box, a dok Nintendo i Sega muku muče da privuku nove snage, X-Box će mnogo vi- še nauditi Nintendo i Seji nego Soniju.

Ali ništa u životu nije sigurno. Za Sonijevo konzolu se smatra- lo da neće imati šanse pored Seje i Nintendo u 1995. U stvar- ni jedina sigurna stvar u istoriji video igara je da je svaka nova generacija dala novog lidera na tržištu. Lično mislim da se Sony snalazi u prelaznom periodu bolje nego jedna kompa- nija do sada. Nezavisni proizvođači sigurno venju u PS2. Čak i PC developeri se uključuju u razvoj igara za Sony. Naravno, iz današnje perspektive sve su ovo samo pretpostav- ke i nećemo znati rasplet sve dok se stvari ne razviju. Ali u sva- kom slučaju, šta god bilo, jedni sigurni dobitnici će biti sami igrači. Uživate u igranju!!!





smatraju mogućom

Sony ima par kečeva u rukavu koji će pogurati razvoj igara na PS2

Za početak, PS2 već uživa fantastičnu podršku developera. Dok je imitacija u suštini najskromniji oblik laskanja, otvorena krada često ubrzava evoluciju igara. Na primer, onog trenutka kada jedan developer otkrije jednostavan način primene anti-aliasinga (umekšavanja grubih ivica), i ostali će početi da koriste sličnu tehniku. Ovo čini da se donji prag kvaliteta stalno pomera napred. Zbog velike podrške developera, platforma takođe ima veliku podršku među nezavisnim proizvođačima softvera za razvoj igara. Ovo znači da ukoliko developeri ne razviju sopstvene metode da bi uklopili moć PlayStation-a 2, neka kompanija će naravno dizajnirati alate koji će olakšati programiranje na komplikovanom PS2 hardveru.

Za PS2 se već prave mult milionske igre. Kompanije kao što je Square su spremne da investiraju desetine miliona dolara u produkciju hit igara. Iako ogromne investicije ne garantuju kvalitet igre, takve investicije obično omogućavaju developerima da pomeraju granice u dizajnu igara.

#### Grafika

Gde smo sada. Prva generacija PS2 igara ne izgleda ništa bolje od Dreamcast igara. Kod ovako kažemo nemamo ništa protiv Dreamcasta već samo kažemo da je PlayStation 2 moćniji. Razvojni faktor. Ključni faktor za PS2 grafiku je složen hardver. Kada developeri počnu da koriste i grafički sintajzer i Emotion Engineove vektorske jedinice, grafika na PS2 će se znatno poboljšati. U kom pravcu će se razvijati. Svaka sledeća generacija igara će prikazivati više i više poligona. Ntkon kao što su anti-aliasing i teksture visokog kvaliteta će postati uobičajeni vrlo brzo, i sve kompleksniji efekti će se pojavljivati. Već sa četvrtom

generacijom igara će grafika u standardnim igrama u poređenju sa igrama iz prve generacije izgledati svetlosnim godinama ispred.

#### Zvuk

Gde smo sada. Trenutno, PS2 igre slabo iskoristićavaju zvučne potencijale mašine.

Razvojni faktor. Dolby Digital Sound i šira baza surround zvučnih sistema. Kada jednom surround zvučni sistem postanu široko prihvaćeni, developeri će početi da prave igre koje će koristiti opciju 3D zvuka.

U kom pravcu će se razvijati. Videćemo kontinuiranu upotrebu kvalitetnog zvuka, pa čak i orkestralnu pratnju, ali trebaće vremena dok se developeri potpuno posvete iskoristićanju Dolbyja.

#### Povezivanje

Gde smo sada. Nigde, jer PS2 još uvek nema modem, pa ni igre nemaju opcije igranja online.

Razvojni faktor. Sonjeva globalna mreža. Ako Sony uspe da uvede svoju zamisao o globalnoj mreži i poveže milione igrača vlasnika PS2, to će imati veliki uticaj na razvoj PS2. Takođe je važno da Sony proizvede jeftini modem preko kojeg će se korisnici povezivati na mrežu.

U kom pravcu će se razvijati. Square je već počeo sa izradom RPG (Final Fantasy XI) koja će se igrati isključivo preko mreže. Ovo bi mogla biti potpuno nova vrsta igre na konzolama, i ukoliko bude imala uspeha, videćemo mnogo sledbenika. U stvari ako se mreža dovoljno razvije, skoro svaka igra će imati multi player opciju.

#### Upravljanje

Gde smo sada. U premijernim igrama kontrole su u suštini iste kao na PlayStation-u 1.

Razvojni faktor. Dual Shock 2. Developeri će moći da prave igre koje će koristiti obe analogne palčke i analognu dugme. Ovakvo upravljanje zahteva priključivanje, ali ako developeri budu umeli da iskoriste ovu opciju, to bi moglo promeniti način na koji se igrano danas.

U kom pravcu će se razvijati. Naiznosedno na igre koje će imati daleko složenije i logičnije kontrole. Da pozajmimo frazu od Sonje nove igre bi mogle da čitaju "emocije". Onog trenutka kada developeri nauče da koriste ovo u svojim igrama, srećaćemo se sa igrama koje će nam omogućiti da se "izrazimo" na složeniji način nego što je to bilo moguće sa standardnim kontrolama.

Sadašnje igre za PlayStation 2 sugerišu da ne koriste njegov puni potencijal, ali ovi naslovi su tek u infantilnoj fazi. Sigurno da ćemo morati malo da pričekamo do pravih novina, ali da konačni rezultat biti vredan čekanja. ■



### Uporedne specifikacije X-Boxa i PlayStation 2

	X-Box	PlayStation 2
CPU	600 MHz Intel	300 MHz Emotion Engine
Grafički Procesor	300 MHz custom nVidia	150 MHz Graphics Synthesizer
Ukupna memorija	64 MB	38 MB
Memorijski protok	6.4 GB/sek	3.2 GB/sek
DRAM protok	n/a	48 GB/sek
Polygon performanse	300 M/sek	75 M/sek
Medijum za čuvanje	4x DVD, 8 GB hard disk 8 MB memo karta	4x DVD, 30 GB hard disk (opciono) 8 MB memo karta
Mrežni pristup	Da	Nedostupno
Prikazivanje DVD	Da	Program na memo kartici (vrlo moguće izmene po ovom pristupu)
Kompatibilnost	Padaće kao i Windows	Moguće igranje starih PlayStation igara

# Percepcija

Ivana Mitrović



Koliko puta vam je neko rekao da ne peropirate dobro? Naravno, devojka, kada ne primetite da je bila kod frizera, da ima novu hajčinu ili da se drugačije naminkala? Vašim mukama je kraj. Igrači Sony PlayStation vaša percepcija će se popraviti od perfekcije.

Percepcija kao vid saznavanja stvarnosti sačinjava bitnu komponentu svakodnevnog života. Budući da 70% našeg saznanja dolazi preko čula vida, razvijanje ove sposobnosti je od velike važnosti.

Igrači video igre, igrači prati događanja na ekranu i zapušta sve pojedinosti. Svaki detalj mu je bitan, jer u zavisnosti od uočavanja detalja rezultat raste ili opada. Budući da video igre obiluju bojom i raznovrsnim oblicima, ovaj zadatak nije nimalo lak. Usklađivanje oblika i veličine je od esencijalne važnosti za dalji tok igre. Igrač uočava različite oblike, veličine, boje, odnos prostora i okolnih predmeta. Iskustveno, ovo uočavanje će mu omogućiti da lakše savladava i odnose među njima, što će dovesti do boljeg vladavanja igrom. To znači da je pogrešan utisak koji se stiče posmatranjem sa strane da

igrač samo sedi i bescilno gleda u njega. On opaža veliki broj detalja i masovnim procesima pravi njihovu selekciju. Naravno, sve se ovo događa munjevito brzom, jer brzina od njega zahteva pravih igara. Što više vremena bude provodio igrajući, njegova vizuelna percepcija biće brža i lakša. Ukoliko se ovo primeni na događanja iz svakodnevnog života, nije teško zaključiti da će igrač od bavljenja video-igrama imati samo koristi, kako u učenju, tako i u svakodnevnim životnim situacijama. Dolaz do doživljavanja vida, lakšeg uočavanja sličnosti i razlika boja i njihovih nijansi, oblika, veličina, bližine i udaljenosti.

Isto tako je važno da igrač percipira i čulom sluha, jer zvučna pratnja svake igre ukazuje na promenu radnje i upozorava igrača. Zvukom se takođe obeležava i uspešnost ili neuspešnost misli, što se može učiniti u motivacioni faktor. Jednom rečju, veoma je bitno imati u očišćeno uvo koje registruje sve promene u zvučnim efektima igrica.

## Prvi roler maraton u Beogradu

Poslednjih nekoliko godina u najvećim svetskim metropolama (Njujork, Boston, Beč, Roterdam, Berlin i dr.) održavaju se maratoni na rolerima. Od aprila ove godine pričinjavu im se i Beograd zahvaljujući pre svega "Beogradskoj rolerijadi", prvoj i za sada jedinoj kompaniji u Jugoslaviji, koja se bavi organizacijom sportskih manifestacija na rolerima. Cilj ove kompanije je da doprinese razvoju i rini skating-a (rolera) kod nas i da ljubiteljima ovog sporta, kojih je u današnje vreme sve više, omogući da svoje veštine isprobaju u različitim disciplinama.

Prva roler manifestacija u 2000. godini je:

**PRVI BEOGRADSKI ROLER MARATON** koji obuhvata:

- Maraton za najmlađe, tj. decu predškolskog uzrasta i osnovce
- Maraton za starije od 14 godina

Deci roler maraton održava se u najatraktivnijem izletištu Beograda, na Adi Ciganliji, 29.04.2000. godine i sadržiće pored takmičarskog i zabavni program. U takmičarskom delu planirane su tri trke:

- Kolibri trka - namenjena najšamantrijim vozačima rolera
- Junior trka u dve kategorije, za malšana od I do IV razreda

U zabavnom delu programa najmlađe će zabavljati grupa klovnova i Danjevi junaci (Miki, Šeja, Mini...). Na rolerima, biće održane i dve pozorišne predstave na rolerima, "Snežna kraljica" i "Petar Pan". Zahvaljujući sponzorima, pored brojnih nagrada biće organizovan i izbor za najmlađeg učesnika, naj-roler klina i klincicu, naj-ladgu...

Za one starije i iskusnije na rolerima, "Beogradska rolerijada" organizuje Inline Maraton u srcu Beograda (Te-



ranje, Bulevar revolucije, Ruzveltova, Cviljeva, 29. novembra, Vavina, Utun Mirkova, Trg republike) 13. maja.

Prvi Beogradski Roler Maraton pored brojnih domaćih takmičara, imaće i značajan broj takmičara iz inostranstva. U tom smislu, ovaj maraton je registrovan kod Međunarodne Asocijacije Inline Skating (ISA). U svim manifestacijama "Beogradske rolerijade" možete se više informisati na njihovom veb-sajtu [www.rolerijada.co.yu](http://www.rolerijada.co.yu) preko koga se možete i prijaviti za učešćevanje u nekoj od disciplina.

O Inline Maratonu (13.05), kao i o Trećoj Beogradskoj Letnjoj Rolerijadi (okraj juna/početak jula) obavestićemo vas u sledećim broju Bonusa.



# rolerijada



# Čeda je "lud" Maja drži



Kada se pojavio ZX Spectrum činilo mi se kao da su se Mamovi lagano spantili u sred Beograda - počinje priča Čeda iz grupe Luna

- imao sam 13-14 godina i samo sam mogao da maštam

kako to izgleda igrati na TV-u, pošto u to vreme nije bilo monitora. Ta ma-

la sprema i Mamovi Mimer su me definitivno "kupili". Onda smo nabavili i letnje olimpijske igre u kojima je glavni junak bio Daley Thompson, koji je i dan-danas svetski rekorder u desetoboju. U toj igrici sve je zavisilo od tebe - koliko brzo trčiš, koliko skočiš... Krenuh smo s takmičenjima između sebe, ludovali danima, tako da i sada imam "medalje" sa te Olimpijade.

Ko je prvi nabavio igrice?

Čeda: Igricu je prvi nabavio moj drug

tako da smo danima višili kod njega. Takmičili smo se svi redom.

ali sam ja ipak napviše voleo da se takmičim sam sa sobom, da vidim dokle mogu. Posle je došao Commodore 64 i to sam, naravno, odmah nabavio. Onda je krenulo ludilo - Commodore 128, PC i jednog dana ta čudna sprava Sony PlayStation, pravo čudo, gde su animacije bile prosto neverovatne.

Ko ti je favoriti?

Čeda: Super Mario, definitivno. Jedno vreme, dok sam držao kafić i diskoteku, imao sam igrice, tako da sam na velikom ekranu, sa džojstikom iz noći u noć igrao Super Mana. I sada, kad hoće da me pernu moji klijenci kažu: "Tata liči na Super Maria".

Šta sada igraš?

Čeda: Sada moji klijenci imaju Sony PlayStation kod kuće i smatraju me svojim igricama. Meni smetaju u Mortal Kombati i slične veoma agresivne igrice. I danas su mi mnogo bliže i draže one avanturističke. Od poslednje generacije igrica dopao mi se Crash Bandicoot, zabavan je.

Koji ti je vremenski rekord - najduže vreme koje si u kontinuitetu proveo pred ekranom?

Čeda: Dvadeset sati, najmanje. To mogu da kažem potpuno sigurno. Spermajno dok sam igrao Mamić Majnara u staroj i Super Maria u novoj verziji. Kad kreneš, nema kraja. Koliko god da odigraš - uvek može bolje.

Da li Čeda burno komentariše dok igra?

Maja: On ima pobeđnički mentalitet, igra sporta radi, ali i posle igrice to raspoloženje dugo traje i onda svi misle da ga trpimo dok ga ne pobeđe ili, ako je izgubio, dok ponovo ne odigra i ne pobeđi. Uglavnom nije previše bučan, završi koliko je potreba, ali zato kad pobeđi, slavije trage duže od nerasplošenja kad ne pobeđi.

Šta igra Maja?

Maja: Neću da razočaram vaše očaoce, ali nisam baš neki fan video igrice. Znam da postoji kompjuter, Internet, igrice, PC... Dok sam bila u srednjoj školi učila sam informatiku kao predmet i onda smo igrali igrice na školskom PC-u i Spectrumu. To su uglavnom bile neke svemirske borbe ili auto trke. Uostalom, pored Čede koji je lud za igricama, moja nezainteresovanost je zdrav balans. Ali pošto sada živimo za-

poznati igranju





"Tata liči na Super Maria", kažu Čedini kinci!



# za igricama, ravnotežu

jedno u kuci sa njegova dva klanca koji nas nasturaju i bombarduju igricama, zavrta sve. Kad kreće s pitanjima šta ovo znači, prevedi mi ovo, koji je prvi korak, šta dalje, sve sam naučila.

Čeda: Da, a kad smo imali Game Boy jedva smo ti ga otimali rukom!

Maja: Jeste, tačno, obožavam Tetris i Super Maria. Kad smo se tek preselili u Beč, pošto još nismo kupili TV-kanale, kinci su stalno igrali igrice, a mi smo radili nove pesme pa nismo imali non-stop kao obično, e onda sam igrala auto trke. Jednom sam se takmičila i bila sam među najboljima. Pobedila si kince!

Maja: Ne, oni su nepobedivi, ali sam za prvi put imala spajan osećanje.

Čeda: U vrtu igraju me pobeduju. Onda me zezaju jer oni imaju hiljadu trikova koje ja ne znam. Koliko imaju godina?

Maja: Moja dva sina imaju 12 i 14 godina, generacijske žrtve su 100%. Ali mi smeta što sve više isbacuju neke veoma zanimljive igre. Poluslavljam da se raspravljam s njima oko toga, ali tu nema mnogo pomoći. Marketing čini svoje, novine, stripovi, par TV-kanala u Austriji koji prave samo igrice. Interesno.

Zato nemaju Nintendo a ja neću da im kupim jer i ova su provode svađe vremena pred TV-om, a opet, ne delam ništa na uskratim. Roditelji koji ovo budu čitali razumeće o čemu govorim. Zato kad god dođem u Beograd vraćam u Beograd. Imaju odličan izbor.

Znači, Beosoft prati svetsku produkciju?

Čeda: U moguć! Sve što je u trendu mogu da nađem kod njih.

u poredenju radi, u vrtu je sve skuplje. Tamo je i to i inače, skupa su. Oni, uglavnom igraju samo višeslojni. To im je sve. Eto, ko voli skijanje, mogu ve, zlatke, ko ne mogu ih. Golu, pa... selektivno, uđem... uđem...

noć. Ovdje je drugačije. Mi smo narod koji voli i ama da uživa, a ne voli mnogo da radi pa se igrice kao smisljene za nas. Taj ko ih je izmislio trebao je da bude neko šiban a ne lepanac, bilo bi pravednije. Da li ste razmišljali o spotu u formi video igrice?

Maja: Imamo spot za pesmu "Sestra" gde smo koristili shćene tehnologiju. Maja u belom, Čeda u crnom, speed - nešto što podseća na igrice. Ali da bi se napravio pravi spot-igrice sa našim likovima, to je u ovom trenutku preskupo.

Šta bi u tom slučaju bila Maja a šta Čeda?

Čeda: Ja bih bio Atom man.

Maja: Ja bih, verovatno, bila neka romantičan lik, zadovoljila bih se da budem, recimo, cvenč.

Čeda: U svakom slučaju bio bih neka bubica koja skače, bila bi to neka avanturistička priča. Vidao sam shćene stvari na austrijskim muzičkim kanalima, ali ovo bi bilo fenomenalno, nešto posebno. Medutim to sada košta 100 000 - 200 000 DEM, a kod nas super-dobar spot košta oko 5000 DEM. Ali pošto smo mi profesionalci, jednog dana ćemo to napraviti sagamo. Nego, da vam ispičam nešto što sam skoro čitao u štampi.

U jednom avionu je utro pilot u toku leta. Kad su čuli šta se događa, putnici su se zapamćili. Medutim jedan tip je, samim rečima, rekao u kokpit, seo za komande i tražio da mu daju instrukcije. Javili su mu se iz najbližeg aviona i korak po korak - uglavnom, tip je prepuno bezbedno spustio avion pun putnika u more. Odmah sam pomislio verovatno je taj stao za kompjuterom ili igraju igrice i vezao sve moguće pa mu se posrećilo da slatno proba. A, šta kažete na to?

Foto: Kosta Pjanić



bojus



Kako da igrate vaš Game Boy u mraku!

## SPIRALNA LAMPICA

Pored ostalih dodataka za popularni Game Boy stige nam još jedan - spiralna lampica. Igranje na Game Boy-u u svim uslovnim vidljivosti, sada je postalo stvarnost.

Ova simpatična lampica čija se boja slaže sa bojom vašeg Game Boy-a, moći će da se igrate do mile volje i nakon što ugasiše svetlo. Sposobnost je jednostavno usmeren direktno na ekran. Posebno je pogodno to što se lampica automatski uključuje i nije joj potreban poseban izvor napajanja, već postaje sastavni deo Game Boy-a. Konkretno, lako za korišćenje i bolji od svih dosadašnjih rešenja.



## MEMORIJSKA KARTICA OD 120 BLOKOVA

Za sve vas kojima 15 blokova sa više standardne memorijske kartice nije dovoljno, ovo će biti prava stvar. Bi puta više mesta na samo jednoj kartici.

Kako se njome rukuje?

Pošto PlayStation može da pročita samo 15 blokova odjednom, sadržaj ove memorijske kartice je podeljen na 8 strana. Kroz strane prolazite pritiskom na jedino dugme na kartici, i to po pravilu koliko putovanja - taj broj strana.



**Važna napomena:**

NIKADA NE MOŽETE GASITI VAŠ PLAYSTATION Ili VADITI MEMORIJSKU KARTICU DOK JE U TOKU PRISTUP PODACIMA SA KARTICE!



Kako paketi, uz ovu memorijsku karticu ćete dobiti pravežak za ključave u paketu Dual Shocka.

## DANCE PODIUM

Ukoliko vas nije prevarila reklama za Silver 40, možda ćete uz pomoć ove sprave pobediti željene rezultate. Kada iz kuhinje izađete i odmotate plastičnu platformu veličine 1m x 1m prešćete je porokda stvaračete da ovako nešto još niste imali prilike da vidite na vašem PlayStation-u ili PC-u, ta dokleto apseznice je izvedu kabl koji ćete priključiti umešto joypad-a. Na platformi su rasporedene komande sa standardnog joypad-a u prilično logičnom rasporedu, sa praznim krugom u sredini. Taj krug je predviđen da na njemu stojite dok je platforma u neutralnom položaju.

I kako se koristi ovo čudo?

Uključite PlayStation sa igračom i stajite na krug u sredini. Opcije ćete već morati da birate kretanjem po platformi. Naravno, svaka igranja sa ovom posebnom je igranje igrice sa plesom.

Dakle, prava zabava počinje kada odaberete svog plesača i počne ritam. Tada morate pratiti simbole koji se pojavljuju na ekranu i u pravom trenutku nagaziti na zadan simbol. U početku to i nije toliko teško ali ćete uskoro morati da izvodite prave break dance pokrete. Dok igrate u tok, propinjoćete se uznofti. To je baš ono što se traži.

Ukoliko budete držali timparova stvar čerav pomoći da sknete suviše kilograma zabavljajući se.

novi dodaci

## Game boy Futrola

Iako ne dodatak u klasičnom smislu reči, ova futrola je veoma korisna i trebala bi da bude nerazdvojni deo vašeg Game Boy-a, posebno ako ste dinamični i u pokretu. Napravljena od kvalitetnih neopremovih materijala, dvostruko postavljena i ojačana, u živopisnim i atraktivnim bojama, ona je ne samo atraktivna već prava zaštita od oštećenja, ogrebotina pa čak i slabijih udara. Ili iznenađeno kiše. Možete je zaključiti i reko pejsa, jer ima posebni deo kroz koji se može provući kabl i inačak i poseban džep za vaše omiljene kartice, koji dobro dođe i za ključ koji ste često gubili, ili druge sitnice.





Satori Jo

# TOMB! 2

Autori ove igre su bivši programeri iz Capcom-a i Konami-ja, sa dugogodišnjim iskustvom. Tombal 2 opravdava sva očekivanja i pokazuje se kao vrhunska igra, ne samo u okviru platformi.

Oni koji su imali sreće da igraju prvi deo ove igre znaju po čemu se Tombin svet razlikuje od ostalih platformskih igara. Za one koji ne znaju, ovo objasnjenja. Tombal 2 je mešovita klasične platformske 2D akcije i avanturističkog /RPG prilaza. Da odmah pojašnimo - iako je ovo 2D platforma grafika je potpuno trodimenzionalna. Igra je urađena od poligona. 2D se odnosi na kretanje u igri koje se odvija u jednom, sve do određenih mesta, dobro i vidljivo označenih strelicama, koje vam signaliziraju da možete promeniti trasu. U odnosu na prvi deo ovo je poboljšanje koje je došlo samo od 3D grafiku, jer bez jasnih oznaka ne bi bilo jednostavno shvatiti gde se možete kretati. Ovakvo je kretanje potpuno prirodno i nimalo ne smeta samom igraču.

U sledeća: Tombina prijateljica Tabby je misteriozno nestala, pa Tomba i njegov Zippo kreću u njeno rodno mesto da otkriju šta se desilo. Po dolasku u njezino grad otkrivaju da je zemlja pod čimama zlih svirga. Čarobnjaci (onih istih iz prvog dela) i da verovatno one stoje iza kidnapovanja Tabby. Cela priča se odvija kroz "događaje" koji će jasno biti zabeleženi u vašem avanturističkom žurnalu.



**Sta mi ocenjujemo:**

## ZVUK:

Osveti ocenjuju se ne ocenjuju samo zvuk efekti u igri već i muzika koja prati igru, zvuči ovo što se čuje.

## GRAFIKA:

Osveti ocenjuju ulupaju muziku ugled igre, posmatraju likove i scene, to jest šta se vidi.

## IGRIVOST:

U savršenoj od razvijanja na kretanje, lakota igra i mehanika same igre dugo su otmu.

## ATMOSFERA:

Različe igra na igra, to koliko vas naka igra, izokupi i odvaj od stvarnosti, okole ocenjuju.

## UKUPNA OCENA:

Celokupni utisak koji igra ostavlja je dat u procentima i može biti manje ili veće nego što to znači ocena polarizuje igra koje su ocenjene sa preko 90% su super stvari!



OCENE: Može biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5

**boNUS**

**nove igre**



Na mnogim mestima ce vam biti jasno šta treba da uradite, ali ne i kako to da izvedete. Upravo se tu najasnije vidi ideostvo autora igre - prilikom završavanja 140 događaja, koliko ih u igri ima, bićete prinuđeni da se vraćate u već predene oblasti i da završavate predhodno nedostizne zadatke. Ovo napredovanje je omogućeno dobijanjem nove opreme i oruđa koj vam pomažu da skočite više i dalje, uhvatite se za ruku na platformi, itd.



Line: 3.1000

Analiziraj: 3.1000

Problema: 3.1000

Line: 3.1000  
Indica: 3.1000  
Suzem: 3.1000  
Zavr: 3.1000



PlayStation



Prezentacija igre je vrhunski izvedena - predvna 3D grafika će vas u potpunosti uvesti u šaren Tombin svet. I sam Tomba će zadržati na sebi sva nova specijalna odela i oruđa, bitan pronalazač razbacani po ign će svoje skalamerije startovati pred vašim očima, putovanje iz jedne oblasti u drugu se zasta vidi. To sve poboljšava i onako dobru atmosferu. Komande u ign su lake i odlično reaguju, a muzika i zvučni efekti dopunjuju odičan uzbek. Posebno prija što svi likovi zasto izgovaraju svoj tekt.

Iako ne morate završiti svih 140 zadataka da biste došli do kraja igre i spasi Tabby, predlažem vam da ipak pokušate to da učinite. U originalnom obliku postoji mogućnost da, ako ste od igrali prvi deo igre i snimljenu ponoviti iz nje sačuvali, učitate podatke i olvorte još dodatnih događaja, koji nisu neophodni za završetak igre ali produžavaju zadovoljstvo, a i svojevrsna su zahvalnica autora igre onima koji su ih od početka podržali. Povremeno ćete naleteti i na neku mini-igru uobitru rudarskim kolima protiv vremen-skog limita ili pitnje prijavih palica u pesoni-oi.

Iako po svojim šarenim predelima i shlozovan- nim likovima (Tomba je pomrsko dečak ju- bičaste kose) igra izgleda okrenuta više deo nego odraslima, pravo je istina da je ova igra koja može da ponudi dečacine sab zabave i jednima i drugima. A da biste pronašli sve tajne moraćete da budete pravi majstor za platforme. Po kvalitetu i doaznu Tom- ba 2 spada u sam vrh PlayStation igara.



Miljan Lakić

# Bubble Bobble 2



Ako među vama koji štate ovaj opis ima onih koji su pre nekih petnaestak godina posedovali Commodore 64, znaćete koliko je ovo bila dobra igra u ono vreme. Ako se posle toliko vremena i tehnološkog napretka ova igra i dalje može nazvati zanimljivom, onda, složićete se, ova igra ima nešto posebno u sebi.

Tako je, posle tolikih godina, Bubble Bobble je i dalje zanimljiva. Kako je to moguće, zapitaćete se? Odgovor je jednostavan. U ono vreme ljudi koji su pravili igrice su se njima i igrali, za razliku od današnje multi-milijarderske industrije, gde na jednoj ign rade timovi od 50 i više ljudi, tada su igre pravili istinski zaljubljenici u svoj posao. Neko su se izradom igara bavili i iz hobija. Tada nisu postojali vremenski rokovi, ogromni budžeti, niti milioni neshvatljivih igrača koji iz dana u dan traže novu igru koja će samo na kratko zadovoljiti njihove apetite. Jedino što je bilo bitno je kako da igra bude zabavna, i taj jedan oļ su ispunile mnoge igre bih dana. Među njima je i Bubble Bobble. Jedan ili dva mala dinosaurusna bićaju balončade u koje hvataju neprijatelje, pa zatim probuše balončade da bi dohćine i eliminisali. I protivni mogu da skoču po tm balončadima. U mnogo nivoa. To je opis ove igre. Ali ono što vam mi rećima ne možemo preneti je ono što igrači osećaju igrajući ovu igru. Ili možda ipak možemo kroz sledeću rečenicu: "Samo još jedan nivo!". A zatim još jedan, pa još jedan, pa samo još jedan.

I, molimo vas, nemojte gledati ovu igru kroz procente, ocene i slično, da biste saznali kolika je ova igra moraćete je probati sami.



Line: 3.1000  
Indica: 3.1000  
Suzem: 3.1000  
Zavr: 3.1000



PlayStation

# ROAD RASH JAILBREAK



Road Rash je u suštini jednostavna kombinacija trika i tuče. Nijedan od tih dva elementa nije ništa posebno poseban pojedinačno, ali kada ih spojimo, oni postaju nešto više od prostog zbira. Road Rash ne bi bio toliko jestiv, da nije finog balansa između vožnje i tuče, možemo reći da je rezultat vrlo zadovoljavajući.

Cilj u Jailbreak-u je da napredujete po rang-u u jednoj od dve bande dok ne budete mogli da predvodite najbolidniju kralja svih biskupa, Spaza, iz zatvora. Zanimno od toga koju bandu (ili nulu) odaberete upravljačete sa velikim Harleyima, naizgled američkim ili japanskim japanskim motorima. Kroz trike ćete dobijati nove bolje motore i oruđa, ali ista stvar važi i za konfuzije. Ovo važi ako kao mod odaberete Jail Break. Ukoliko vam se to više sviđa možete biti i pandur i pogoniti bande na motorima, izbor je vaš.

Ali najbolji deo ove igre je multi player mod, pod kojim se krije još opcija. Dakle, možete igrati protiv prijatelja gde ćete obično biti u ulozi negativca i truditi se da uklopate jedan drugog; možete odabrati mod policajca i lopova, gde putan od vas ovisi ulogu policajca a drugi lopova i u određenom vremenu morate nekog lopov mora biti uhvaćen. Igrač, najzanimljiviji mod je taj u kome vas dvojica možete upravljati jednim motorom sa prikolicom, na taj način ste jedan upravljač, volenom a drugi se

načinje u prikolici. Ukoliko posedujete "multi tap" moći ćete igrati čak i u četvoro. Ovakav deo igre je neverovatno zabavan, jer ćete morati da sinkronizujete kontrole sa prijateljem ili ćete se vrlo često sudarati sa okolinom. Izbor opcija na ekranu je dobro rešen i lepo izgleda; dok se sama igra naizgled ne može okarakterisati kao prelepa. Motori i vozila izgledaju simpatično, ali celi vizuelni doživljaj ostavlja utisak nedorečenosti. Tačno je da ova igra i treba da daje utisak nezavršenosti, ali prostora za grafička poboljšanja je i to kako bilo. Sa animacijom je nešto bolje slučaj, jer ima finih detalja poput podizanja zadnjeg točka od podloge pri finim naglog kočenju i sl.



Electronic Arts je odizao takmičenje za nepoznate i underground bendove i za pobednike obezbedio mesto u soundtraku za igru. Muzika, koja je kao rezultat tog takmičenja uključena u igru, je zbog toga vrlo različitá ali odgovarajuća delovanjima na ekranu. Zvučni efekti su povremeno vrlo duhoviti i sve u svemu kvalitetno odrađeni. Vredni istaći spored ostalih zvukove koje proizvodi sivozlat u multi player modu, kada ih budete čuli znaćete i zašto.

Završni komentar za ovu igru glasi: igra je zabavna u modu za dva igrača, dok je u modu za jedan igrač polno jednolična, uz više pobranja bile bi daleko premetnija.



zvučnik 4.0  
grafika 3.0  
igraost 3.5  
atmosfera 3.5

73%  
90%

Miljan Lakić



1992

Motorcycle games

Multi Tap

Animated background

Progressive difficulty levels

Road Rush Jail Break  
Ime: Electronic Arts  
Izdavač: NTSC  
Sustav: Trke motora  
Žanr:



bonus

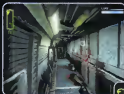
21



Za igru Chase The Express možemo reći da je potpuna kopija Resident Evila, samo u normalnom okruženju. Jednom rečju, sve najbolje je uzelo iz Residenta i stavljeno u ovu igru. Pri tome

su dodali neki elementi iz igre Metal Gear Solid. Rezultat je nešto novo. Sve je već videno po dvesta hiljada puta. Ali, kakvo ne bi pomislili da je ova igra loša i da se

## CHASE THE EXPRESS



ne treba uopšte igrati, reći ću vam da predstavlja pravi izazov i da treba da uložite mnogo snaga da bi je završili. Priča koja prati igru je zaista odlična. Rusi i Amerikanci počeli su da rade zajedno na projektu Express (najbolji i najbrži voz na svetu). Kada je voz završen, pušten je na probnu vožnju od Sankt Peterburga do Panza. Francuski premijer je sa porodicom u Rusiji, i odlučuje da se "svojoj kući" vrati baš ovim vozom. Da sve bude crnje u tom istom vozu je i najnovija nuklearna raketa. Da bi bezbednost bila na najvišem nivou, momci iz namenskog NATO-a su zaduženi da prate voz duž celog puta. Naravno, Amerika tu nešto "smrdi" - i ba tako

iznenada tri projektila uništavaju dva helikoptera koja su bila u pratnji voza, dok jedan projektil uništava 14-ti vagon. Teroristi (naravno ruski) koji sebe nazivaju "Night of Apocalypse" preuzimaju kontrolu nad vozom, i traže otkup od 20 biliona dolara (?); u suprotnom polu živopisno će biti razneseno u nuklearnom udaru. Kao jedini preživeli iz voza nastupate vi u ulozi poručnika Jacka Mortona. Šupate u kontakt sa svojom bazom i dobijate jednodnevno naređenje - Pomri računajte teroristima. Tu počinje igra.

Pošto ste jedini preživeli, logično biće vam u ovoj avanturi. Jedinu pomoć predstavljaju savihi vaših pretpostavljenih iz baze. U stvari, tu je i jedna od premijerovih pratiljica koja bi trebalo da vam pomogne, ali da li je ona na vašoj strani ili... saznajte sami. Za sada imamo priliku da odigramo samo verziju na japanskom, što ne bi trebalo da predstavlja problem jer su sve epoke na engleskom, kao i svi komentari.

Sa grafičke strane ova igra možemo staviti rame uz rame sa RE i MCS-om. Kamera je potpuno u RE fazonu, tako da za svaku scenu imate različit ugao kamere. Ukoliko vaš lik dovedete do same kamere, možete pri-

metiti da on trepće i diše u toku same igre. Grafika je bogata detaljima i crpi maksimum iz konzole. Jednom rečju, zaista lepo. Takođe se vidi da je dosta truda uložena na detalje pozadine. Udaljavanjem od kamere, pozadina postaje mutnija. Što se tiče boja prisutne su tamnije nijanse, ali ima i svetlijih boja. Iako sam rekao ranije da se sve odvija u normalnom okruženju (nema zombija i krvi), nije baš tako. Kada "eliminirate" protivnika njegovo telo će nestati.

Mama verzina za eliminaciju protivnika je ta što kompjuter sam nikada tako da vi onda igrate pucačku igru, a ne avanturu. A da i ne spominjem da ćete protivnika uvek pogoditi, pa čak i iz nemogućeg ugla. Ukoliko vam se ne sviđa pogled, uvek možete da se prebacite u pogled iz prvog lica, ali ne "iz očiju" već "iz kamere" (kamenom možete da pomerate u svim pravcima).

Igra nije podeljena na nivoe, već je usredsređena kao jedna celina. Prelazak u sledeći vagon (što nije lako) ujedno

predstavlja i prelazak kroz novi grad ili novi državu (a da li ćete proći kroz Jugoslaviju... otkrijte sami). Verovatno se pitate zašto nije lako preći u sledeći vagon. Da biste prešli u sledeći vagon potrebna vam je ključ kartica. Nju ćete naći kada pronadete 25 drugih ključeva koji otvaraju 25 drugih vrata. Tačnije, da biste otvorili sledeći vagon treba da uložite dosta truda i snaga (a da vam napomenem da se ključ koji otvara 9-8 vagon nalazi na kraju 13-og vagona).

Neki logički problemi su toliko teški da će vam biti potrebno 20 minuta da ih rešite. Ponesto je rešenje ispred nosa. Da bi vam bilo lakše, objekat koji možete da uzmete ščitite. Ukoliko to ne primetite, u donjem levom uglu je mala pekašica, koji vam daje do znanja da taj objekat možete da "pokupite", tako što pokaz



Ime: Chase the express  
Izdavač: Sega & Rocksoft  
Sistem: NTSC / JAP  
Žanr: Avantura



zuje koje dugme treba da pritisnete. Takođe pokazuje kada treba da skočite, pogledate kroz prozor itd. Baš kao i u Residentu na određenim mestima (čitat: WC-u) možete nađ kutija iz koje možete uzimati predmete (ako ih ima), odnosno ostavljati višak; takođe na tom mestu možete i snimiti vaš proces. U inventar možete staviti samo 8 stvari. Ali za razliku od Resident Evila, dva ili više predmeta zauzimaju samo jedno mesto (dodatni šaržeri, medipackovi). Kroz celu igru sam od oružja nosio moj verni 9 mm pištolj. U početku sam mislio da nisam uspeo da pronađem nijedno novo oružje, ali kasnije sam uvideo da ne postoji nijedno novo (ili bar ja nisam uspeo u tome). Tu se i stan-



ovakve igre: Clock, Combine i Use za oružje i opremu tj. Map, Contact, i drugi su za opšte igranje. Da biste prešli prvi blok trebate vam 10000, 2025 sati, a isto toliko vas čeka na drugom disku.

Requiem je interaktivna, u toku igranja bez neke veće akcije čujete blagu muziku u pozadini. Kada ste u blizini protivnika,



Možete čuti samo važnije komentare, dok ćete one manje važnije morate prečitati (za sada samo na japanskom).

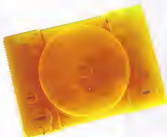
Valhalla minus predstavlja inteligencija protivnika. Jednostavno da stojati na jednom mestu i čekati da ih vi ubijete. Pri tome ako vas pogode smatrajte se srećnim čovekom. Posle izvesnog vremena upitaćete se čemu služe ovi sinovi medipackovi? Tako da vam jedinu prepreku ka završetku ove igre predstavljaju logičke prepreke poznatije kao "zagovetke".

Obožavate avventure tipa Resident Evil i Metal Gear Solid, da ne spominjem da ste ove hitove prešli stotinu puta. Pobreban vam je novi izazov? Ukoliko vam se ova igra sviđa koliko i meni, misla ne bi trebalo da vas spreči da se ovaj raslov nade u vašoj kolekciji. ■



# Samo u

## BeaSoft - u



Da li ti je dosadilo staro, bezlično sivo kućište tvog PlayStation-a? Ili ta siva boja nikako ne odražava tvoje pravo JA? A možda ti je bilo sasvim O.K., ali si ga nepažnjom polomio? Onda imamo pravo rešenje za tebe. **PROVIDNA KUĆISTA** za PlayStation u čak pet "space" boja. Sa par odvrnutih šrafova, tvoja stara konzola postaje nova i jedinstvena, u boji koja tebi najviše odgovara. Veoma lako se instalira i 100% odgovara svim serijama PlayStation konzole.

- Centrol:** Beograd, Bospodara Vučića 160, Tel: 011/421 355, 429 848  
**Center:** Beograd, Lale Ribera (Kvintagorski) 47 Tel: 011/3222 808  
**Neel Beograd:** Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Tel: 011/311 82 41  
**Neel Sub:** Mladova 36, Tel: 021/617 038, 064/117 53 38  
**Zemac:** Indeva 3 Tel: 011/198 008 • **Indija:** Tel: 064/120 71 51



Milol Marković

# ARMY MEN SARGE'S HEROES



Pri otprilike godinu dana kasnije se pojavila igra Army Men 3D. Sada, godinu dana kasnije, stigao je i njen zvanični nastavak sa podnaslovom Sarge's Heroes. Nova igra ispravlja neke manje predhodnika, ali ima neke nove.

Ovaj ko je igrao prvi deo zna da su Bravo Komandosi (zeleni) protivnik u naš svet Tan Fortes Komandosi (žuti), i potom onespobili portal između ova dva sveta. Ali žuti su uspešni da otvore portal i vraćaju se u svet vojnika da bi se osvetili za naneti poraz. Među zarobljenicima se nalazi i ćerka Colonel Grimma, Vika. Ali, zeleni ne sede sklopljenih ruku već zovu u pomoć Sargenta Hawka. Sarge je taman počeo da uživa u miru, kada je čuo vest i rešio da po drugi put pomiri različite žutima i oslobodi Viku (svoju tajnu ljubav).

Sve animacije možete odgledati pod "Movie" opcijom, što može smanjiti želju za zavetkom igrice. Najbolji deo igre je opcija za 2 igrača. Multiplayer mod iz prethodnog dela je bio jedan od najboljih na PSX, dok ovaj spada u pet najboljih. Razlog je jednostavan. Sada možete odigrati samo klasičan deathmatch do 10 pobeda - koji ćete završiti za 2 do 3 minuta. Dok su u prethodnom delu mape bile ogromne, sada su naprotiv - premale i praktično ćete vašeg druga nađi odmah "iza ugla".

Grafika je veoma šarena i podseda na crtani film. Pozadina je detaljna. Likovi su jednobojni, veoma detaljni, ali delavaće se da ponekad ruka ili noga propadnu kroz zid. Sve u svemu, grafika je znatno poboljšana u odnosu na prvi deo. Zvuk je solidno odrađen. Svakom oružju ostavlja drugačiji zvuk pošto napuljenog metka. Glasovi su zaista odlični, pozajmljeni su od pravih vojnika. Muzičkih tema ima zista mnogo. Nećete slušati jednu istu numeru dva puta u toku misije (prisutna je i numerica "Come with me" iz filma Godzilla).

Kontrola su poboljšane, sada možete da zašepnete i da pucaete i da se prevrnete u stvaru u isto vreme. Novina u odnosu na prethodni deo je skok. Omogućeno je da nikanje iz prvog lica, ali samo nikanjenje je vrlo neprecizno. Pomerati radi, vidite protivnika kako stoji ispred baze, uzimate bazuku i nikanite. Pomislite da je 100% pogodak, kada projektil

ode 100 km od protivnika i završi u nekom bedu. Pri tom protivnik neće uopšte reagovati. Dual Shock podrška je zista dobra.

Misije su podeljene u 3 dela (Act 1,2,3). Svako deo sadrži 5-6 misija. Na putu do svog oja, nećete sami, već vam pomoću vojnika iz vašeg odreda, a to su Riff - zašutljen za bazuku, Hoover - minobacač, Scorch - bacač plamena, Thick - najbolji u rukovanju sa M60 a Sharp - odličan bacač mortara.



Ondašima ima 10 a nabrojaju neke koje ćete najčešće imati: M16, M60, granate, mortar, sniper Rifle, dok ćete bazuku, flame thrower, mine imati ako

se malo više potrudite.

Što se protivničke inteligencije tiče reći ću vam kratko i jasno - glupi su. Događajuć vam se da stojte samo nekoliko metara od neprijatelja, a da on uopšte ne reaguje. Ali ako ste pomislili da ćete ovu igru proći za 2 minuta, grdnio ste se prevratili. Neke misije su zista teške i dovoljan je jedan pogrešan korak pa da budete gotovi. U ovakvim situacijama kompjuter sam nika najboljeg protivnika, a višta preostaje da ga napunite olovom. Ali pazite, da biste ubili protivnika dovoljna su 3-4 metka. Posle pogotka on neće odmah pasti, već će izvoditi neke smešne pokrete samo da bi vas zavario ne bi ste li vi potrošili municiju. Mapa preko orloga ekrana je dostupna ako pritisnete Select. Bela tačka predstavlja vaš cilj, zelena vaš trenutni položaj, žuta protivnik, dok crvena predstavlja tenk. Protivnici su vam obični plašćeni vojnici, a u kasnijim delovima igre bube i igračke roboti. Naravno, na kraju sledi i običan zv Platoon. Zeleni opet onespoboljavaju portal, a jedva živ Platoon najavljuje novi nastavak ove igre Army Men World War 3.

Ukoliko želite odlične single player kampaune, sa puno akcije i malo strategije, ovaj naslov bi već trebalo da lesta vašu kolekciju.



zvuk	grafika	igračka	animacija
3.5	3.0	4.0	3.5



Army Men 2 Sarge's Heroes  
3DO Studios  
NTSC  
Pucina





Jedna od igara koja bi mogla da konkuriše za najduži naziv, među ljubiteljima fudbala je mnogo poznatije kao "Japanac" ili "Konami" i kao najbolji fudbal na PlayStation-u.

Iste neki dan, kad nas je zadesilo lepo vreme, skupilo se društvo na fudbalu u školskom dvorištu. Bilo je par ekipa, pa je našoj ekipi da čeka pobednika iz prve utakmice i tako smo sedeli i iščekivali pobednika. I primetili daću stvar. Igrao je jedan od ekipa, koji su inače stvarno igrali Sonju, dokle su se i komentarisali utakmicu na japanskom! Da, da, momci su danonoćno igranjem



Winning Eleven 4 naučili sve fraze japanskog komentatora iz igre. To bi trebalo da vam da jasniju predstavu o kvalitetu ove fudbalske simulacije na PlayStation-u.

Da, ovo je sigurno najbolji fudbal na Sonju. Svim iskusištem igraćete se pri pomenutoj Rife 2000 dle kosa na glavi. Sta je to što čini ovaj fudbal tako specijalnim?

Prva stvar koju će vam svako reći je realnost. Japanac je znatno realniji od Rife - ne može se preći teren od golmana do centarfora za par dodavanja napamet i biti u šansi kao u Rife. Srećno, opcija koju nigde nećete naći je dupli pas. Dakle, moguće je vratiti loptu na tlo istom igraču koj je loptu uputio. Koliko je to konama opcija za igrivost, shvatilićete i sami vrlo brzo. I jedna od naprednijih stvari je ta da možete kontrolisati pravac šuta, što podrazumeva i lobovanje golmana. Još jedna opcija je dodavanje u prazan prostor, tj. nećete dodati



loptu, togi da možete dobiti troglo narediti golmanu da skoči na protivničkog napadača. Kontrole se znatno razlikuju od onih u Rife, jer se smeru igrača vrši sa LT, a npr. odzvanjanje lopte se radi na taj način što dok držite R1/TX važi igrač sam juri protivničkog bez potrebe da vi upravljate njime.

Za jedne dve finte u igri sa loptom vam nećemo odrediti kako se izvode ali ćemo vam reći kako izgledaju. Prvu možete videti u uvodu igre, takozvani "bicki", a druga zvana "No lomi me", se sastoji u tome da igrač finta šut i zatim menja pravac kretanja.

Posebna draž ove igre je multi player. Ukoliko ste jedan od malobrojnih srećnih vlasnika multi tupa, i sami znate šta znači igrati ovu igru dva na dva. Ukoliko nimate multi tupa, reći ćemo vam samo toliko da je igranje u ovom modu još uzbudljivije nego jedan na jedan.

Igra se skoro i ne razlikuje od NTSC tj. gore spomenute japanske verzije (Winning Eleven 4), sem manje razlike u brzini igre, koju možete podesiti u opcijama. Kad smo već kod opcija, svako će u njima naći nešto za sebe. Možete igrati ligu koju ćete sastaviti od onoliko igrača koliko vam ima u društvu i odigrati svako sa svakiom, a možete de voditi računa o bodovanju, statistikama i sl. Tu je i kup i druge slične opcije kao i u ostalim fudbalskim simulacijama. Jedina zamerka koja se može naći igri je nedovoljno pravi dribling, jer u igri postoji više finta ali su sve uglavnom vezane za prijem lopte, a samo dve kada ste već u posedu lopte. I, ako bi ste to nazvali zamerkom, imena igrača nisu prava već malo izmenjena.

Grafička i zvučna strana ove igre ne idu u korak sa nevoljnim gameplay-om. Dakle ova igra ne izgleda i ne zvuči tako dobro kao Rife, za šta postoji jednostavno objašnjenje. U današnje doba višumaka grafika i zvuk zahtevaju mnogo finansijske potpore, a Rife kao najjača marka Electronic Arts-a, raspoloživo skoro neograničenim sredstvima pri izradi igre. Konami je takođe jako loša ali se po finansijski mod zaštita ne može meriti sa Electronic Arts-om. Ali kada stvar dođe do gameplaya, Konami opravdano izlazi iz nadimak "bata".

I za kraj konstatacija iz igre "Štaželi se da je fudbal jedan od najbratrenijih jezika na svetu. Onog trenutka kada šutne loptu, možete komunicirati sa bilo kim!"



ISS Pro Evolution  
Konami  
PAL  
Fudbal  
Ima: 100  
Izdavač: PAL  
Sastavi: PAL  
Zavr: PAL





Miloš Marković

# STAGE rallage III



Dovoljno je samo da lužen Pygnosis, i vi već pogodite da je u pitanju još jedna futuristička vožnja. Ovog puta reč je o nastanku jedne igre.



Ne, to nije Wipeout 4, već dugo očekivani Rallage Stage 2. Rallage je promijenjen, ali je zadržan onaj stari koncept vožnje gdje ne možete da se

prevrnete i možete da vidite po liniji turske i slično. Već u intro-u požarale poboljšanje u grafičkom pogledu. Takođe u njemu možete da vidite i neka od novih oružja na delu. Dosta toga je popunjeno u vizuelnom delu i grafici. Kiša je toliko verno urađena, da ćete posle duže vožnje zaista pomisliti da napušta pada. Sve je, naravno, poprečeno i grafičkim, a ako vas pogodi grom, vidite zaista odličan efekat.

Hoćemo li imati mnogo... Sve su proširane vožnje, a nakon njih slijedi veliki bljesak. Cilj eksplozije je da vas zasleg i omogući napretku da vas probijete. Naravno, viša osveta se ogleda u tome što dele projektili upali u neku od tabli pored puta i na taj način prepreči put vašim protivniku. Poboljšanja u grafičkom pogledu se zasnaju na mnogo detaljnijoj pozadini. Pozadina u drugom delu izgleda mnogo živopisnije, sa svetlim i tamnim bojama; tome doprinose i zaista potpuno teksture koje još više poboljšavaju sam izgled igre poboljšavajući na kameru koje se nalaze na putu i na vire trigler stana.

Dizajn bolida u prethodnom delu bio je umišljen tako da se ne razlikuje prednji i zadnji deo - što je izazvalo teku dekoncentraciju. Sa da se to je samo može razjasniti. Bolidi ima mnogo više nego u prethodnom delu, čita dostiže broj 60. Svi su razvijeni u pet linija: Sub-

Scenic, Vostok, Richter, Unity i Patriot. Prva tri su vam odmah dostupna, dok druga dva dobijete ako pobedite u prve dve trke. Svako bolid se razlikuje po karakteristikama koje ima: 5. i 10. su: Top speed, Acceleration, Power, Strength i Grip. Weapon sistem ne spada u karakteristike, ali je vrlo važan za sam tok vožnje. On označava ko-

ja oružja može da ima bolid u toku trke (pne model mogu da imaju slične neku oružja). Po nekad nije važno koliko je brz bolid, već koliko proklovni i koliko je upravljivi (Grip). Boje bolide dobijete samo ako budete prvi na kraju trke.

Oružja ima 12, dok ih je u prethodnom delu bilo samo 8. Njihov oružja ima 5. Verovatno je da želite da namun pojma iz mita, ali jed no oružja u prethodnog dela je ubaceno samo koje stvara poleđnu vožnju ispred vas. Dato vam opis samo novih oružja: 1. Miralot - protivnik ispred vas ubacuje u trku tako da ga odvoje nekoliko puta. 2. Losenne prepreke - nemogućavog protivnika iz vas da vas prebace (lepo korano ne uzamir delovima, pri tome blokiraju kočnice protivniku (veliko trak uspe u tome). 3. Energetski udar - prava stvar. Skuplja tu naprednu energiju i ispušta je u vidu talasa, pritom svi protivnici ispred vas dide u vazduh. 4. Odložiti - ubacuje se ispred vas dva protivnika jedan od drugog, upotrebiće ovo oružje i tako odvoje protivnika u vazduh. 5. Zrak - uvodi protivnika na nekoliko sekundi, timan jutko da vi po njega puzi - prodele ima oti. Pored ovih oružja, tu su i nikle: raketa #1, turbo, portel, sprinča re keta, isporivač vremena, 500. 60.

U igri ne postoji nikakav indikator oštećenja, pa samim tim postao mnogo problem za brzu vožnju i pucanje. Vro zametanje stvar vezana za oružje je to da ova oružja možete kombinovati, time dobijate nova, veće važne moći. Ukoliko prodele kroz gasnu oružja kombinirte ce sva ikombinovati, pa vam ostaje samo da zadite glebovati protivnik ispred li šta vas. Naravno, oti oružja je da protivnika omotate u toku trke, a ne da ga umetate kao u Wipe Out-u 3.

ima zaista mnogo, negde oko 45-50. U modu za jednog igrača staze su podeljene u tri kategorije: 1. Trke i 2. Ispodnolika. Trke su isloperu i Marim i Trke (samo za najbolje). Svaka kategorija je podeljena u 4 lige: Typhoon (3+1), Humane (3+1), Tornado (3+1) i Orion (3+1). Svaka poslednja staza (3+1) predstavlja Knochov stazu. Čaj je uvek bili prvi i obratno sa 4 protivnika, pri tome broj krugova nije određen. Ukoliko budete prvi u sve četiri lige, a samim tim i u celoj kategoriji, viši nagrada (bonus award) - neki novi mod, nova staza ili super kola.

Naravno, tu su i staze sa kojih izlazi veliki brojne možete da pobedite, pri čemu gubite nekoliko sekundi dok se po-



Ime: Rallage Stage II  
Izdavač: Pygnosis  
Sistem: PAL  
Žanr: Futuristička trka



novo ne poznate ni stari.

Stare za čak tri godine su drugičije podeľene. Posloje 5 (44 stari), 11 (39), 13 (38), 14 (37), 15 (36), 16 (35), 17 (34), 18 (33), 19 (32), 20 (31), 21 (30), 22 (29), 23 (28), 24 (27), 25 (26), 26 (25), 27 (24), 28 (23), 29 (22), 30 (21), 31 (20), 32 (19), 33 (18), 34 (17), 35 (16), 36 (15), 37 (14), 38 (13), 39 (12), 40 (11), 41 (10), 42 (9), 43 (8), 44 (7), 45 (6), 46 (5), 47 (4), 48 (3), 49 (2), 50 (1).

Sad dolazi najmanji dio. Ono što predstavlja novina u odnosu na prethodne dio su modovi za igranje. Postoje znatno veći modovi, nađajuću nekim: Pursuit mode, Race all Trucks, Combat 2P, Demolition 1P, Demolition 2P, Survival mode, Rubble Soccer, Time attack, Classic Racing, Total Racing, Scrambler, Arcade. Pursuit mod - jedan od 4 protivnika preuzima ulogu "polkara" (a to možete biti i vi), zatim poput knockout sistema treba eliminirati protivnike (treba ih ubiti ili sa strane). Staza ima 8. Combat 2P - to je u stvari deathmatch. Pobjednik je onaj koji prvi uspe da sakupi određen broj Combat piona (od 1000-50000). Staza 8, arena ima 8, jedne je odmah dostupna, dok druge ostale morate do ovojiti.

Demolition 1P/2P - na stazi postoji određen broj objekata koje morate da uništite za određeno vreme (a vremena ima dosta). Objekata ima od 50 do 700, a programirani su i do najbržih de- tajla.

Rubble Soccer - mod koji je vrlo teško ovojiti. Či je da ne primi- te gol, u protivnom gubite. Takođe i vi možete da "fubrate" na- pr.

Scrambler - test sposobnosti i kontrole. Od starta do oja morate da odvozite perfektnu stazu (perfektno lag, pri tome na samom oja morate da koćite. U suprotnom ćete postići a onda sve iz početka. To najduže vreme sledi vredna nagrada.

Uvek ćete biti prvi u svim kampanjama, ali uvek prvi sa maks- imalnom bodova dobijete i Special Awards, a to su: Mega Speed, Allstar mode i ATD Best time lap.

Alta de oja ova ovakva primeti da nigde ne pite "mane", to je- zašto to su se programeri zaista potrudili da ih nema. Ali ipak po-- želi jedne. Vole vozilo ne prijatelja baš najbolje na podlogu, pa le- bi li snajd zamje.

Alta de je u skladu sa igrom - brzog tempa, a evo nekoliko grupa- koje su neke muzik:

Be Roles, Technical Itch Aquesky, Hydraulix, i sve pesme možete odobiti pod "Audio" opcijom.

Uvek ćete dobiti, i barem futuristički vidno, sa dosta putovanja, misle da CD kluba i kupite ovaj na- stali. Ukoliko to nide, a ipak želite da imate i igra ovog sveta. Ku-- lica je najbolja igra za vi.



zvuk	grafika	igranje	atmosfera
4.0	4.5	5.0	4.0

# Samo u

## BeaSOFT



Prošlo je vreme kada si nekažnjeno ma- kljao protivnike, a nije imao ko da ti uz- vrati. **SEAT MASSAGER** je genijalni do- datak za PlayStation koji će ti vratiti svaki udarac, pucanj ili sudar sa ekranu i učiniti da ga osetiš skoro po celom telu. Dovoljno je da ga postaviš na stolicu u kojoj sediš, a pet snažnih vibro-masera smeštenih na butinama, leđima, kičmi i vratu preneće svu akciju sa ekrana i to različitom jačinom. I to nije sve. **SEAT MASSAGER** možeš koristiti nezavisno od konzole kao lični ma- sažer, uz pomoć dodatka koji dobijaš uz njega. Idealan je za duga putovanja koli- ma, na poslu, u kući.

- Centrale:** Beograd, Gospodina Vučića 160, Tel: 011/421 355, 429 648  
**Centar:** Beograd, Lile Ribera (Svetogorski) 47, Tel: 011/3222 006  
**Novi Beograd:** Blok 12, YUSC lokal u p. 34, Tel: 011/311 82 41  
**Novi Sad:** Miroslava 36, Tel: 021/617 038, 054/117 53 36  
**Zemir:** Križeva 3, Tel: 011/198 008 • **Indija:** Tel: 054/120 71 51



Miljan Lakić

# SMACK! DOWN

Wrestling igra: Koliko god bile popularne u Americi, kod nas nikad nisu nailazile na topao doček. Vidi li ta konstatacija i ovog puta?

Poplava wrestling igara koje su se pojavile u posljednje vreme se objašnjava strahovitom popularnošću ovog, nazovimo ga sporta, u Americi, a i u Japanu. Japanska omladina je definitivno puno toga preuzela od mladih Amerikanaca, na planu njihovih sportova, jer se bejzbol i kešer i tamo našli plodno tle. Ova igra se bavi na engine-u japanskog četvorogodišnjeg senjala Touron Retsuden. Osnovna radika je ta što je igra sada zasnovana na američkim zvjezdama: izbor boraca u WWF Smackdown-u je vrlo širok, 36 super-zvezda wrestlinga (uključujući 3 devojke), svaki sa svojim posebnim veštinama i poštenjima, i

svaki izgleda i kreće se kao i u stvarnom životu. Čak su i grmljave junaka prenesene u igru, tu je i prepoznatljiva uzdignuta obnova Mr. Rocka.

Povrh toga tu je i Great-o-Wrestler-mod, koji vam omogućava da sami stvarate svog borca ukoliko vam nijedan od ponuđenih ne odgovara, gde raspoređujete poene prema vašoj želji. Tako možete stvoriti super snažnog borca, ali ako

preferirate sa poenima za snagu neće vam ostati dovoljno za spremljene poteze. Ovak mod je dobro povezan sa Season modom. Kada završite vašu kreaciju, morate se boriti u pre-sazonu da bi razvili veštine i nadali saveznike za dalju borbu. Na taj način steći ćete prijatelje za borbu u sezoni, ali ćete steći i neprijatelje od onih koji oskibaše. Prijatelji će vam biti partneri u Tag borbama, a neprijatelji... U svakom slučaju vrlo interesantna novina.

Haos počinje u ringu, ali je ovog puta u pitanju kontrolisani haos zahvaljujući odličnom wrestling engine-u. Svakodnevno podugmicima ovdje neće dati rezultate, jer se u ovoj igri sve vrši



Uroš Tomić

Mobil 1



jedan lik objašnjava sve o kolima koje odabirate. Možete i sami da podešavate parametre automobila (gume, kočnice, volan, menjač).

Grafika je dobra, ali ne bih baš rekao da je savršena, realno je odrađena i šminka, tako da će se kola očitovati i isprati ako ne pazite.

Tuđne se da ostanete na putu, jer na snegu kola proklizavaju, a na travi i blatu ne možete da predete određenu bazu. Tu se jako nalazi suvozač, koji vas upozorava gde, kad i kako skrenuti. Ako vas on smara, možete posmatrati strelicu a njega eliminirati.

Zvuk je tu, ali šta se dešava sa muzikom? Trebali su da ubace neku muziku, tek da razbije monotonijsku bryanja motora i trovanja suvozača.

Atmosfera je na nivou, dok je igrivost malo smanjena zbog preteranog katanjuma običnosti vožnje, ali će tehničarima predstavljati zadovoljstvo da cepaju stazu ne birajući model.

Standardno se u odnosu na prednje staze i rezultate obnavljaju staze i nagrade. Postoje opcije za vožnju u okviru šampionata, da se vremenski isprobate ili da odigrate an-

ekodnu igru i trkate se sa drugim vozačima. Igra je skoro ista kao i Colin McRae Rally, pa onima koji su ga igrali neće biti strana.



Evo jedne igre za iskuse vozače... Sve završi od vaše spretnosti i umešnosti u vožnji.

Staze su razne, a nisu ni kratke (traju makar 4 do 5 minuta), u odnosu na to kakva je podloga, tako će se i vaš auto ponašati. Blato, sneg, asfalt, zemlja... sve utiče na kretanje malog zlikovca na terenu, koji će vas izduživati dok ne ule-

te u fazon iskusnog vozača. Automobili su razni - šareni i lepi, zanimljivi i brzi. Na početku je ponuđeno 17 modela, među kojima su Ford, Nissan, Citroen, Peugeot... a svaki poseduje karakteristike čiji je opis neposredno pored kola, dok vam



WWF SmackDown  
THQ  
NTSC  
Kobalt  
PlayStation

3.0.0  
Kobalt

Microsoft Lumia  
2.0.0

PlayStation  
Kobalt

M1 Rally Championship  
Electronic Arts  
PAL  
Rell tre  
PlayStation

PlayStation

oko tajminga. Igrač koji su navikli na "pletenje" po tasturama, ovdje se neće najbolje pokazati. Uvježban igrač neće prditi šamru "pletiči", što puno govori o igri. Ona definitivno ide korak napred u svom žanru. Ponovo vrbunsko dostignuća u žanru. Svaki wrestling fan će vam reći da je ovo najvažnije što wrestling igre čini toliko vizuelno zanimljivom, to što protivnik na udarce reaguje kao požeđen majmun. U Smackdown-u je upravo ovo slučaj, borci se hvataju za "pušeni" deo tela i mole za milost. Ring je možda manji nego što bi trebao.



Slaba tačka ove igre je zvuk. U igri uopšte nema glasova boraca. Sam suzet boraca pred meč nije praćen zvukom, tako im se usne pomeraju kao da nešto govore. Takođe nedostatak komentara u borbi je bez opravdanja.

WWE Smackdown je, po svojim karakteristikama, najbolja wrestling igra na PlayStation-u, koja otvara put daljnim igrama na ovoj firmi. ■



Ali da bude ali vizuelni dohvataj sima nije smanjen. Animacija boraca je kvalitetno usavršena. Interakcije ne prelaze jedni kroz druge kao što smo mogli videti u ranijim igrama ovog tipa, tj. detekcija sudara je tačnija na mestu. Sa velikom raznovidnošću arena, dovoljno usavršene konopcima ringa i grimasama, grafičko stanje igre se malo toga može isprišati.



## HARDCORE REVOLUTION

Kad' ste poslednji put gledali borbu kečera?

Da li ste uopšte mogli da odgladate nuku zaista dobru borbu u poslednjih 10-ak godina?

Sada je pred nama odlično obarajuću firmu i dočim, koje ima za cilj da vama "dvobojima" u Wrestlingu podari dimenziju kakva je nekada bila u stvarnim borbama. Da se razumemo, ECW Hard Core Revolution nije ništa o čemu se danima priča i priprećava, na spasi u domenu legendarnih igara, ali ima više nego dovoljno osnovu za dobar nastavlak. Ukoliko se momo u Accilam-a potrudite, za par godina imaćemo još jednu izvanrednu igru u domenu Wrestlinga. ECW ima sjajan intro, koji je izvanredna mešovita onih potoba i udaraca koji "stavimo bole" i dobre Hard Core muzike, a da bi mušići deo publike bio još zadovoljniji kroz intro su uklesano "provučenje" i divlje lepote, maže učesnike ovakvih takmičenja. Posle intro-a munja nastavlja u istom stilu (Jones Addiction) i pesma Earthshaker, dodaje verzija bez vokala, ali možda je tako i bolje), a vama je ponuđeno puno opcija - Egzibicion meč, Career mode (vodite jednog lika kroz celu karijeru), Tournament, Payperwiew, Create Wrestler, Utilities, Cheat Menu. Od svih opcija prvo ćete, naravno, odabrati Create Wrestler i napraviti svog lika koji ima oko 130 kilograma, dva metra i konvenciju kovu. Pošte ste napravili lika koji izgleda kao prosečni američki kamiondžija, u ringu ćete shvatiti da se isto tako i bje (kao prosečni kamiondžija), ali tokom kariere vaš "Ignite the Thunderbolt" će naučiti razne pokrete koje na početku nje znao.

Posle prvog menija birate način borbe, zatim podeljavate pravila i... Kreće show! Svaki borac ima specifičan izgled i način ulaska u ring od kojeg, po pravilu, pravi mali ritual. Pre početka meča boro se pogledaju očito, razmene par rečenica (dodaje uvek riječi) i borba može da počne. Od ponuđenih osam boraca svako ima svoj stil i svoje udarce ali im je tehnika izvođenja iste ili bar veoma slična. Grafika je pristojna ali mislim da je način predstavljanja (jedna tele-kamera) malo siromašan i to je još jedna od stvari koje treba popraviti. Još jedna vrlo važna stvar - nema sudjel! Ovo je ogroman propust i sigurno je da ga je moguće ispraviti, jer Wrestling bez sudjel gubi jednu od dimenzija. Komentar se svodi na Announcer-a koji pusti meč, bilo bi mnogo bolje iskombinovati ga sa komentatorom iz studija. Zvučni efekti u toku borbe su odlično usavršeni i daju prvu sliku atmosfere u dvorani, gledaoci su jednom reću ijaei i bodre svog pulena i u borbi i u porazu. Budite najbolji i nemojte napuštati svoje obožavce. ■



Igor Simić



1.02  
1.02

Angelo  
Bordone

Problemi  
komunikacije

1.02  
1.02

Reklama  
i reklama

Multi-Task  
3.4 igrača

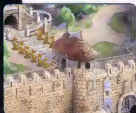
Ima: ECW Hardcore  
bubanj: Accilam  
Sistem: PAL  
Žanr: Borba kečera





Mihajlo Tešić

# Saga Frontier 2



Japanska kompanija Square (ili SquareSoft, kako se zove njen ograničen zadržan za zapadno tržište) je kompanija koja pravi hitove. I to ne lažemo smo navikli mi

tristrujan i pojavljuje se u vidu stripovskih obličja. On se kao da je Square ovog puta želio da stripa što više igra i priče na jedan CD. Rezultat je jedna opčinjavajuća bajka, puna izvedbi najblijeg RPG-ovima koji su se igrali na malo starijim konzolama poput SNES-a i Sega Saturn-a, a opet prepuna raznih tajni, detalja i fonca - u najboljoj tradiciji epskih mangi RPG-ova.

Kada smo već kod epske priče... I ovde su se tvito potrudili da unesu malo originalnosti u način na koji se priča razvija. Uvod počinje bitkom u kojoj vojska kralja Gustava

XII poražava vojsku Marloza od Otto. No, kralj se povlači iz pobere za odbeglih markizom, zato što mu stize vest da je rođen naslednik kune - li koga vi igrate, mladi Gustav XIII. Odmah posle ovoga se prelazi na Atlas, odnosno mapu sveta u kome se događa Saga Frontier 2. Ovdje dolazi do izražaja originalnost u razvoju priče. Naime, na atlasu se u regijama u kojima će priča dalje teći, pojavljuje novog sledećeg poglavlja, sa godinom u kojoj se to poglavlje događa. U stvari, cela priča se odvija kao neka vrsta alternativnog istorijsko-geografskog atlasa jednog zamišljenog sveta, u kome vam igra pruža poglavlja jedne priče koja je bila (ili će biti?) presudna za sudbinu celog tog sveta, a vi ta poglavlja - igrate! U Atlasu dolazimo do prvog izmenadenja - osm linije u kojoj je glavni junak princ Gustav, odmah možete izabrati i drugu liniju priče, razgled nepovezanih, u kojoj je glavni junak Will, dečak koji napušta svoju tetku i teču da bi se okušao kao kopač Quekova, artefakata koji omogućuju bacanje raznih vrsta magija.

Kako se igra bude dalje razvijala, imaćete opciju da skačete sa jedne na drugu liniju priče praktično kada god zaželite (samo odumirajte atlas i idite na regiju sveta u kome ste napustili prethodnu priču). U igri postoji još 24 druga lika koje možete sresti i koji vam se mogu pridružiti. Svu radnju nećemo dalje otkrivati, jer je ona jedan od najvećih ukrasaka svakog dobrog manga RPG-a. Ostavljamo vas da se upustite u avanturu Willa i Gustava.

obični smrtnici sa (u ovom slučaju) zapada, gde se igra smatra hitom ako se proda u šestocifrenom broju primeraka. Square je kompanija koja mora da puz da svoje igre objavljuje vikendom. U suprotnom kompanija može da dobije gomilu tužbi od pobesnelih roditelja i nastavnika, jer su škole u Japanu taj dan poluprazne, a deca neopavana jer su celu prethodnu noć provele u redu ispred obilne prodavnice video igara.

Square je svoju reputaciju izgradio premo na RPG igrima - senjal Final Fantasy su igrali milioni ljudi širom sveta. Ali, Square nije samo Final Fantasy. Japansko radoholičarstvo izbacilo u proseku jednu RPG igru mesečno i uspevaju da zadrže najviše standarda. Sada je pred nama igra Saga Frontier 2, koja zadržava sve elemente karakteristične za Square-ove RPG-ove, ali je urađena u fazonu "stare škole" japanskih RPG igara.

Ako ne znate šta to znači, shvatite odmah na početku igre. Animacija nema, kao ni nekih preterano zvučnih efekata. Igra počinje uvodom, koji je u suštini borbeni sekvenc iz igre. Borba je i jedina situacija u kojoj možete videti malo 3D grafike. Umesto toga, naglasak je na zaista prelepim rukom crtanim lokacijama kojih u igri ima nekoliko hiljada. Likovi su simpatično nacrtani 2D sprajmovi, a sav razgovor u igri je



4 igri

Remasterizovano iz 1998.

Animacija

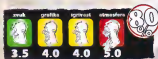
Saga Frontier 2  
Indivizivno  
Sistem: NTSC  
Zvr: RPG





Neslužbeni detalj RPG igrara je i dobra stara borba. U ovome Saga Frontier 2 ne odstupa preterano od ustaljenih šablona RPG igrara na konzolama. Postoje tri vrste borbe - dueli (jedan lik na jednog protivnika), normalna "bimska" borba (kada vaša družina sudjeluje više protivnika) i taktička borba (održava se samo na par mesta u igri). Za razliku od većine ostalih RPG-ova, u SF2 likovi posle borbe ne dobijaju EXP, niti prelaze nivo, već kao rezultat svake borbe postoji mogućnost da vam se pojača jedan od osnovnih parametara likova: HP (koliko lik želite može da prima), VPP (poeni za poteze oruđjem), SP (magični poeni) i nivo vašeg znanja sa oruđjem (što veći - to više "štetite" protivnike). Pored oruđa u kome je neki lik najbolji stoji mali znak +. U normalnoj (bimskoj) borbi možete se boriti, povratiti HP ili pobeći. Kada izaberete borbu, svaki lik može da izabere svoj napad sa po dve liste mogućih poteza oruđjem (s obzirom da se mogu nositi najveće dva oruđa - u šta spadaju i ruke i štitovi) i liste magija koje уме da koristi (Spell Arts). Svaki put kada u borbi iskoristite neki napad oruđjem (Weapon Arts) ili magijom, postoji mogućnost da ćete naučiti neki novi Arts. Ovo važi za bimsku borbu - u duelu morate iskoristiti pravi redosled poteza da biste izveli neki poseban napad (combo) - ali to je ujedno i najbolji način da se nauči novi Arts. Kada ga naučite, u meniju "Equip Arts" možete njime opremiti svakog lika koji ima dobio oruđe ili magiju, i on će ga koristiti u baci sve dok ne namestite neki drugi Arts. Magije koje lik može da baca zavise od onila, odnosno elemenata od kojih su predmeti koje lik ima na sebi (osim dva oruđa, lik može imati do četiri predmeta). Zanimljiva je i opoja Role koju nameštate u meniju, koja znači ponašanje lika u borbi - a svaka Role ima neke prednosti i mane. Novi "role" dobijate sa svakom novim likom.

Još nešto - ako vaši likovi izvedu neke Arts u određenom redosledu, i bez prekida od strane neprijatelja - mogu se desiti specijalni napadi (combo). Njih ima na desetine, i preporuka je da započete kombinacije koje ste otisli - priklono pomoću prvih ležih neprijatelja. Sve ovo možda deluje dosta komplikovano i malo stružuje grnlost, ali venjuje - kada "sakačite" sve finese borbe bez da biste u uvučeni i jurcačete da otkrijete sve moguće Arovi, Komboe i ostala pomagala za borbu upokojavanje protivnika.



# Samo u

## BeaSoft-u



Vreme darivanja i poklona je iza nas, ali je Beasoft ipak pripremio **paket** koji sadrži: **Game Boy Color** u boji po tvom izboru, **multigame kertridž** po izboru sa više igara, **ispravljač** da ne moraš više da kupuješ baterije, **futrolu** u boji da ne bi izgrebao Game Boy, **player set** koji ti uvećava i osvetljava ekran tako da se možeš igrati i noću, i naravno časopis **Bonus** u kome možeš naći sve o novim igrama. Dakle, sve potrebno za igranje u jednom paketu.

- Beasoft:** Beograd, Gospodara Vučića 16D, Tel. 011/421 305, 429 848  
**Beasoft:** Beograd, Lole Ribara (Svetogorski) 47, Tel. 011/3222 606  
**Beasoft:** Beograd, Blok 12, YUSC lokal u p. 24, Tel. 011/311 82 41  
**Beasoft:** Beograd, Miroslava 30, Tel. 021/617 038 064/117 53 30  
**Beasoft:** Beograd, Ivana 3, Tel. 011/198 008 • **Beasoft:** Tel. 064/120 71 51



Uroš Tomić

# NASCAR RUMBLE

Igra sama po sebi nije preterano inteligentna: jake mašine koje voze u krug i biraju se. Dobro, mogu ja to da iskuram, ali ne vidim neku naročitu poentu. Ali kada u tako običnu vožnju ubacimo neke prečice, par pojačanja i pet neprijatelja, svašta može da se izdešava.

Igra je obogaćena detaljima kao što su turbo ubrzanje, bolje gume ili neravnost, dok vam za napad stoji na raspolaganju čekić (hammer - ojačava vas, pa možete da prevrtate udarcom branika), loš benzin (usporava kola koja ga pokupe), ulje (protivnik proklizava određeno vreme), oluja (zamagljuje vidik i otežava vožnju protivničkom igraču), mećava (zaledí kola i onemogućava ga da skrene) i na kraju tornado. Tu je još i standardan rovac, koji omogućava da popalite jedno od svih ovih pojačanja nasumično. Sva pojačanja ili napadi traju u određenom vremenskom periodu i po isteku toga, kola nastavljaju da sevuju. Ne možete da gomilate pojačanja, pa se trudite da ih iskoristite što mudrije.

Igra je laka i zarazna, brza je i na momente eksplozivna, ali to dolazi od izražaja na pojedinim stazama, koje su veoma dobre i interesantne. Imam samo par zamerki: neke prečice je prelako provaliti, a grafika je na nekim stazama jednostavna i doskasta.

Postoji veliki broj staza za igranje, i još neke koje morate da otvorite. Na isti način otvarate i dodatna vozila i protivnike (legende na stazi). Među automobilima koje birate na početku i nema velike razlike - pojedina malo variraju u brzini ili stabilnosti, ali ćete ubrzo shvatiti da je razlika stvarno zanemarljiva. Automobilu su baš u Nascar fazonu (što je i logično), dakle svi su šareni i oštri pa opako izgledaju.

Grafika je standardno dobra, neke staze su mogle i bolje da se odrade, ali će vas poneka ipak oduševiti svojim izgledom ili dinamikom koja se na njoj odvija (dokovi su ostavili odličan utisak na mene).

O zvuku imam samo jedno da kažem - muzika je kul, ali zvuk je čudo!! Ako imate neku budževinu



od zvučnog sistema, ovaj zvučni efekti su fenomenalni. Zvuk se odijela u zidove, menja intenzitet u zavisnosti od blizine izvora, u nekim momentima vas čak i upozorava da se tornado ili oluja nalaze za vratom. To sve pravi i bujanje motora (kao u "Danima gmljavine" sa Tom Kruzom) i škrapa kočnica. Tu su još i duhoviti komentari komentatora, koji će u početku malo igrati na živce, ali će vam kasnije skoro postati simpatični.

Umallo da zaboravim, svaka trka traje 4 kruga, pa sami prosudite da li je to dobro ili ne. Meni nije preterano smetalo.

Igrnost je odlična, posebno za neskusnje koji nisu ljubitelji relija i precizne vožnje. U ovoj igri je imperativna akcija: poraziti protivnika, izgurati ga sa staze, pokidati ga...

Pojačanja nemojte podešavati na maksimum, zato što na nekim dužim stazama može da vas smori količina tornada koja će biti ispaljivana i što se toga tiče, nekoliko korisnih saveta: kada vam stigne upozorenje da je nešto ispaljeno na vas, ili usporite, polito destruktivna oruđa udaraju samo u "speed" vozače tj. vodeće na stazi, ili promene stazu i nadiđete se da je tornado krenuo baš onom drugom stranom.

U nekim slučajevima tornado će biti od velike pomoći, tj. ubrzace vas ili ubaciti u napred.

Posle vožnje pogledajte reprizu, čisto da vidite kako to izgleda iz drugih perspektiva. Repriza uime da deluje i više nego impresivno, posebno lomovi kakve sam ja proživljavao.

Sve u svemu, igra koja je kvalitetna i nema puno mana, ali ne unosi ništa preterano bitno ili revolucionarno. Poseduje adiktivnost, draži odličnu dinamiku. Da ne zaboravim, pozovite i druga, odigrajte jednu partiju jedan na jedan, pa onda sami kabete da li vam se svidelo!



zvuk	grafika	igrnost	atmosfera	89
5.0	4.0	4.0	5.0	

line: Nascar Rumble  
izdavač: EA Sports  
Sistem: NTSC  
Žanr: Trka sa pojačanjem



boNUS



# BIOHAZARD GUN SURVIVOR



Iz Capcom-a nam dolazi još jedna igra iz serije o naučno-biološkim katastrofama, čuvenom Resident Evilu ili Biohazardu kako glasi njen naziv na istočnom tržištu. Sam poznavatelja gore navedenog serijala puka asocijacija je: statična kamera, rešavanje logičkih zadataka i horor atmosfera. E, pa nema više! Dizajneri su potpuno promenili koncepciju, i od starog Biohazarda zadržali samo po neku silmku, te se zato igra i ne zove Biohazard 4, već je na novu dodao nastavak Gun Survivor, što odmah ukazuje da igra sem priče i osnove nema nikakve veze sa starim klasikom. U ovoj igri je ubačeno ono o čemu su mnogi fanatiki do sada malčice pogledi iz prvog lica. Ako ste mislili da ćete i ovde rešavati zagonetke, sakupljati razne koriste predmete da biste ih stavili na određeno mesto, i njuškati po svakom ćoknu u svakoj prostoriji u kojoj se nađete - grdnio ste se prevratiti Biohazard više nije horor avantura, već horor pucačina! Zvuči bezveze, ali uspijte nije baš tako kao što na prvi pogled izgleda.

1998. godine u blavi grad Raccoon došlo je do nesreće u laboratoriji "Umbrella" korporacije, u kojoj su sukuli naučnici razvili T virus, genetski virus koji ljude pretvara u živote zombija. Pripadnici Stars tima su odmah započeli istagu koja je završena eksplozijom laboratorije izvanšena sa svim dokazima. Nekoliko meseci kasnije ista kompanija je razvila još smrtonosniji G virus i testirala ga na stacioniranim obližnjem gradu Raccoon. Predsednik je odlučio da je atomska bomba najbolje rešenje tako da je grad zbrisao sa lica zemlje. Ali "Umbrella" nije eksperimentovala samo u Raccoon-u...

Posle pada helikoptera, nalazite se sami na nepoznatom ostrvu prepunom zombija i mutanata, u ulogu nepoznatog čoveka sa amnezijom i totalno nepoznatim dijelom sem onog osnovnog - da preživite. Tek kasnije saznajete ko ste (Ark Thompson) i šta treba da radite. Ako ste igrali prethodne Biohazard igre sigurno će vam biti veoma zanimljivo da vidite ono taj mračni svet iz drugog ugla. Kameru ćete prilikom kretanja moći da pomerate napred, nazad, levo i desno, ali ne i gore-dole. Što možda i nije loše jer li to dodatno pomeranje kamere samo komplikovano igru. Za mene ćete ovaj put imati sva već velika čudovišta iz raznih delova na jednom mestu, od najobičnijeg zombija i ciberusa (dobromena-mutanata) do čelera, hukera, kao i robota koji nam je dobro poznat iz Biohazard 2, plus "čista" (členera), bića koja su posla da unište sve, da unište grad. Mužet je nešto dramatičniji nego u prethodnim de-

lovima, naročito u akcionim delovima igre, ali to je uslovljeno i promenom načina igranja. Zvukovi su ostali isti. Ozbiljan igrati može komotno da je prede za nekak sat i po do dva sata. Doduše, da biste prošli igru u celosti i videli sve lokacije potrebno je da je pređete tri puta, jer se u toku igre putevi često razlažu što u mnogome smanjuje linearnost koja je do sada bila poprilično izražena. Igra se mora preći u duga, jer samo kada je pređete možete sačuvati svoj progres, da pri sledećem igranju imate svo ono što ste imali prošli put na kraju igre. Igra se takođe može sačuvati kada poginete, a pokretanjem sačuvane igre nećete krenuti od mesta gde ste stali (iz poginuli), već od početka, ali četo zato imate družje koje ste imali kada ste poginuli. Ako vam ovo nije jasno, nemoguće se nervirati, jer smo mi dobili verziju igre pola na japanskom pola na engleskom tako da i nama mnogima koji nije baš najjasniji. Umesto da se programeri trude da povećaju realističnost oni izgledaju baš suprotno. Logičke zagonetke, ako su one uopšte logičke, su uglavnom tipa: uzmi ključ - odljučuj vrata. Ovo je ugodno i najveća mana ove igre. Priča i događaji koje usput nazivate sude su samo formalnost i trinkica, koja doduše ponekad umu da zaključuje.

Resident Evil, odnosno Biohazard Gun Survivor je ličnim, živo nešto novo u ovom serijalu, i na planu da li on predstavlja korak u napred ili korak u nazad prosudite sami (naš stav je: korak u stranu), a što se tiče preporuke, mi savetujemo novajlija - ljubitelja horor igara da odigraju Resident Evil 3 Nemesis pa tek ako im se dopadne da nabave Gun Survivor. Što se tiče Resident fanatika mi vam savetujemo da u islebljavanju novog Resident Evil nastavka (može ga biti - Resident Evil 4) sačekate celu englesku verziju Biohazard Gun Survivor. Kada dođe (pitajte je koliko košta da košta uzimajte).



zvuk	grafika	igreost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	4.5



Miroslav Đorđević



Ime: Biohazard Gun Survivor

Industrija: Capcom

Serijski: PAL / NTSC

Zanr: Pucačina iz 1 lica

Ime: Resident Evil 4

Industrija: Capcom

Serijski: PAL / NTSC

Zanr: Pucačina iz 1 lica



PlayStation

bonus



Miljan Lukić

# fear

• Survival horror žanr. Da li

Da li znate šta je to survival horror žanr? A da li znate šta je Resident Evil? Resident Evil je rodonačelnik ovog žanra. A da li znate šta je osnovna razlika između nastavaika Resident Evila? Tačnije, brojka na kraju. I nešto grafičkog napretka. Svaka nova nastavak je do sada potpuno ista igra? Pa ipak hoćemo nešto novo. Nešto više od dođebanih rana i bolje grafike.

A onda odjednput, čini se molitva, pojavio se Kronos Studios, koji nije napravio nijednu igru vrednu posedomiranja. Do danas.

Od trenutka kad vidite uvodnu filmsku sekvencu za ovu



igru, znate da je FearEffect nešto posebno. Ova igra ima pravi filmski, scenarij i pleksi atmosferom. Prva stvar koju smo rekli kad smo je videli bila je: "Ako je ovo i igra kao što izgleda, evo nama predstavljamo na ovu igru godine". Kakva kop tika vaša reakcija na ovu igru, ovo je nešto što bi svoje vlasnik PlayStation-a trebalo da vidi.

Da li je to tako specifično kod FE-a? Počnimo od toga da možete zaboraviti na dosadne zombije, jer su tu kineski gangsteri, prosti-tutke koje se transformišu u opaka čudovišta i razni drugi drevolbi. Imamo zbirku



mnogo dama koje male pričolima (poznato zar ne?), čije je specijalan poterz trik sa mokrim peklom. Imamo još dvojicu glavnih likova, Deke i Glas, koji se u njihovim ubilačkim mašinama snalaze kao riba u vodi. I kao plus, prva igra koja je smeštena u dekle šli poznati kineski ambijent, koji je uzdignut i sa punojetalja. Priča iz Fear Effect-a je zista nešto novo. Poput cyberpunk romana, "Herz" igre su likovi koje ne morate voleti, ali se ipak veštite za njih. Hena (bivša sovy prostitutka, sada je sovy policajka), Glas (opako ubica četvrtaste vlake - Amerikana; normalno). Deke (indepezi Australijanac koji ubija u svakom ubistvu su ga odmetnuto od zakona, ali jedine misli na pameti - velom kolosom punim lova). Najveći zadatak je da vate Wee-Ming Lam njenom opit nikavom, ut "skoromru" nadoknadu. Ali to baš i neće biti tako.

18-godišnja Wee-Ming je ćerka predsednika velike i moćne organizacije (šitap "šitap") u futurističkom Hong Kongu koja je pobešla od kuće. Bivši pripadnik organizacije je prebegao i pridružio se moćnoj kineskoj mafiji - Trijada. On je pronašao i trih ot-kup. Otac devolke je ponudio nagradu onome ko "m" vrši ćerku živu i zdravu. Fear Effect počinje tako što Glas i Hena slede na krov Lam građevine, preletevši preko grada, u avionu koji neodoljivo podseća na film Blade Runner.

Zajelit jendubik i prepun ironije i prevara. U toku igre ćete na otpušni svakih 15-30 minuta promeniti lik koji kontrolisate i tako sve do kraja. Na samom početku upravljaće Hanom, ali kako igra odmika, baš kao što bi (dobro) poznato film moglo se razvija, uvek ćete se

preći od tri lika. Možda i nije potrebno da vam kažem, ali igra je mnogo dublja i duža nego što se čini. Ovakav zapis ne želim da vam kvanim uživanje. Reći ću vam toliko, da ćete priču tek početi da razumete negde oko trećeg diska, isto da uvek imate trenutak izgubite polet negdehru drugom disku, držite se. Tada vas priča pristo uvlači u stvarni svet, i nemoguće je ostaniti igrati dok je ne zavrite.

Iako se proteže na četiri diska, nikako nije toliko duga kao Final Fantasy VII ili VIII, mada to verovatno neće niko očekivati, s obzirom na razliku između ova dva žanra. Još jedan razlog zbog kojeg ova igra zauzima četiri diska, jeste što konsol streaming data mehod učitavanja kop, za razliku od klasičnog načina učitavanja gde se nivo učitava u RAM i komprimovanog zapisa na disku, omogućava učitava podataka direktno sa vinilnog brine podac na disku.

Isto neizmisljeni su. Ili bi prešli igru od početka do kraja trebalo imati od 20 do 30 sati što je za ovaj tip igre, slobodno se, poprilično.

Upravljanje će svima znati, koji su nimali. Resident Evil način upravljanja u početku bi bio vrlo nezgodno, ali nemojte me shvatiti pogrešno, nikako nije lošije. U stvari, najvi-



Ime: Fear Effect  
Izdavač: Eidos  
NTSC  
Sistem: PS2  
Žanr: Avantura



# effect



## je na vidiku smena na vrhu?



Čete se na novi sistem onog trenutka kad budete primorani da svedočite kotljanje u stranu, okret za 180 stupeni i brzu smenu oruđa u toku borbe. Bitna novina je to što ne možete u sred bitke da pritisnete dugme za inventar i sve lepo i lagano da podestete. Ne, ne, ne, ova igra je realna, morate da idete sa onim što



imate, ništa od taktičkih predaha ovog puta. Da skratimo priču, zaboravite navike iz Residenta 4... Fear Effect sadrži posvajanje, golobitiju i puno krvi, koji svi doprinose stvaranju surove, urbane atmosfere. Ili daćete mnogo naučiti, ali uverili u obar da cela igra izgleda kao orban film za odrasle (nemate pogrešno interpretirati ovu igru), trebalo bi da možete preći preko toga. Ili stranu to što ćete nebrojeno mnogo negativaca poslati u večna levitita; i vi sami ćete poginuti bezbroj puta tokom igranja. Fear Effect je dedbenik stare škole avanturističkih igara, primenjuje: probaj i pogreši, gameplay (shikku. Lik gine, a onda žovo nanovo, potpuno malo mudrije i veštije drugog (osmišlj. petnaestog.) puta. Ali zašto postoji puno odjedinih savez point-a (važi pravilo: "Smrtni de ti bebi žao!") - koji vas navode na to da sledi nešto ozbiljno, iako tokom igre postajete sve bolji. Igra je toliko puna akcije i mogućnosti da poginete, i upadljivo manje prilike da besćelno lutate, da sam tempo igre podiča na vođnju sportskog automobila, sivi je u naglim startovima i zasustavljanjima.

Fear Effect je najbiji akcijom i zagonekima. Surovostu hpu bosova u raznim situacijama, a zagonekne su vrlo dobro smišljene i raznovrsne. U puno slučajeva imaćete mee-akcije i logičkog razmišljanja. Na primer: kao Hanu, samo što vas nisu upicili, ali neprijatelj se Glas, dobacuje vam pištolj, i sada ste vi i on protiv loših momaka sa pucima na jednoj strani ekrana, i helikopter sa mitraljezom na drugu. Izbaz iz situacije je mešovita kočenja od baka. A do baka: li u određenom trenutku i gađanje od jedne mite u određenom trenutku. Sudeći situacija: kamere odakle u plitku perspektivu, na putu vam stoji jedan od bosova koji vam daje samo trenutak da uveritate jednu dok ali puni oruđa. Za one kojima nedostaju zumbi, moć (Rover Village) će dati priliku da pokušate vaša znanja iz Residenta, jer će vas progornih gomila zelenih bića noli za ludaka, koja ćete slagati na gomile. E, to je i ta mala gameplaya, a krajnji efekat je više nego nagradajući.

Zagonekne su na prvom mestu logične; gde, na primer, gurate da demontirajte bombu sa grud prijatelja. Iako istih iste izabirite, žicu



prave boje koju ćete preseći, ili ćete obeje odleteti u vazduh. Zagonekne u korespondenciji su su definitivno nabore u igri. Samo na trenutke Krolhof odstupa od logike u rešavanju zagonekne i to u slučajevima kada ne daje precizne informac-

je kako kontrole utiču na zagoneknu.

Screaming data sistem u Fear Effectu stvara prepoznatljivu živu atmosferu od početka do kraja. Pozadine su sve pre-renderovane animirane scene, dok su likovi animi teksturirani poligonarni modeli. Na prvom disku slika grada konstantno trepe od automobila i svetla. Pozadine u River Settlement-u i kod Madame Chen su krajnji domat PlayStation-a. I sve stvaraju strah i nemir, se iste se naskova igre. Već pomenuti poboljšanja u igri na trećem i četvrtom disku se ne odnose samo na gameplay, već igra i bolje izgleda. Nivoi postaju interesantiji i po dizajnu i po konceptu. Četiri nivo, pakao, izgleda fantastično, potpuno imaginarno i potpuno drugačije nego bilo šta do sad viđeno u igrama ovog tipa. Pred sam kraj naićete na veliku strukturu stepenica i ruina, i samo kad je "murpa" (kao je to murja) osvetli vićete pravi oblik koji vas može obradovati. Svi završni obračuni morate videti, jer je jednostavno zadovoljavajuć.



Kada da maršne zvučni efekti nose 30% ukupnog utiska linije u filmu. To važi i za Fear Effect, muzika pravi delovanje i odlično se uklapa. Sinhronizacija glasova sa pokretima iznala je nemerno izvedena sa malo odstupanja, a sami glasovi su odlični. Zvučni efekti su sasvim ok, a sva izbor opcija u menijima je prapraćen zvukom pucanja.

Fear Effect je pravo remek-delo nabijeno akcijom. On je jedinstven, on je sjajan i dovoljno dugo se igra. Ikoliko budete odigrali igru na hard disku, trebali biste nagraditi sa dodatnim zametkama igre. Glavno da je igra zabavna od početka do kraja, bez obzira koju težinu igre odaberete. Ubaćite ovaj dragulj u vaš PlayStation i pripremite se da postanete zavirni od efekta straha.





Miroslav Đorđević

# DIE HARD TRILOGY 2



Evo još jedne igre rađene po velikom filmskom hitu, ovaj put po "Die Hard" (koji nam poznatiji kao "Umrli muškarac") serijalu bestskih akcionih filmova. Švedski

doci smo da igre pravišne po Miroslavu uglavnom loše prolaze na tržištu zbog slabog kvaliteta. Akciono-venturno misle da će popularnim naslovom privući igrače bez obzira na to kakva je igra i u tome se griču varaju.

E pa, ljudi iz Fox Entertainment-a se svakako ne mogu ubrojiti u grupu navedenih autora, jer se pred nama nalazi ležerna igra rađena upravo po filmu. Die Hard Trilogy 2 je igra koju svakom igraču, bez obzira kakvog je uzrasta, može da ponudi nešto što bi mu bilo zanimljivo. Ova igra se može okarakterisati kao pucačka, vojnička i zločina u trećem lici. Vi se sada vremenom pitate kako je moguće pomenute žanrove uklopiti u jednu igru? Odgovor je: nikako! Die Hard Trilogy zapravo i jeste trilogija u bukvalnom smislu rečenice

ki od pomenutih modova je podjednako interesantan i grafički izuzetno dobro ureden. Grafika u ovoj igri je ležerna, veoma glatka i privlačna za oko, samo oprez, ako se u nekim delovima bude previše divlje grafičarao od glava. U 3D delovima igre (izgleda da igra ima mode sa pucaњem) likovi koje srećete kao i predmeti su jako lepo napravljeni uz korišćenje velikog broja tekstura. Svojim skroz da nema. Što se muzike tiče, u glavnom meniju ona je u repi fazonu dok u samoj igri prevlađuje progresivna i tehnološka muzika koja podiže nivo adrenalinu u krvi na maksimum. Akcioni mod je manje-više standardan i dosta podseća na Syphon Filter, James Bond 007, Tomorrow never dies i možda Insidiu na Metal Gear Solid. U njemu Bruce Willis vodi vas po raznim mestima, od zavišnih i



Miljen Lakić



Genijalijama razvijeni algoritmi, koji postoje još od 1986, je dobio svoje najnovije izdanje i u verziji za PlayStation.

Nepoznatijava novost, koja će sigurno oduševiti sve ljubitelje šaha, je to da program u sebi sadrži osnovne karakteristike različitih vrstina šahovskih velikana. To znači da ćete kao protivnika moći da odaberete Karpova, Kasparova, Laskera i još oko hiljadu drugih živih ili mrtvih nepoznatih šahovskih vemaštara. Veštačka inteligencija ugrađena u ovaj program verno će simulirati stil svakog od njih prema podacima o osnovnim karakteristikama njihove igre. Podatke prema kojima se rukovodi algoritam možete videti pod opcijom playing style, u kojoj su prikazani najbolji početni potezi i najbolje odbranive i ofanzivne taktike svakog od izabiranih igrača. Takođe možete videti kratku biografiju svakog od vemaštara. Još neke od zanimljivih opcija su objašnjenje pravila igre, moguće postavljanje problema, kao i rešenje za mat do dubine od 4 poteza. Objasnjeno pravila igre kreće od elementarnih pojmova kao što su postavljanje figura, preko kretanja svake od figura do objašnjenja suptilnijih pravila šahovske igre kao što su uzapredjenje pešaka i an pasov. Postavljanje i rešavanje problema je jednostavno rešeno i predstavlja zanimljivu mogućnost da vam Chessmaster reši neki problem koji možete sami niste umeli. Od opcija za regularnu partiju možete birati vreme na koje želite da igrate, tj. koliko vremena ćete dati mašini da odigra potez.

Vizuelna predstava igre je pristojna, daleko mogućniji izbor izgleda i vrste figura, table i pozadine. Pogled na tablu je u 3D i možete ga rotirati, držati brojanje i pravac na pogled-u, birati pomoć i dupneti možete videti jedan potez unazad; ukoliko niste zadovoljni potezom koji ste odigrali ili ste slučajno odigrali pogrešan potez, lako se do početka partije. Pozadinska muzika nije opremajuća, a zvuk se sastoji od glasovnog najavljivanja poteza. Grafika i zvuk u ovoj igri zaista nemaju mnogo značaja, tek toliko da ne umanjuju koncentraciju na igru. Dakle zapamtite pravilo Tartakovera: malo trenuje mozak za promenu!

# CHESSMASTER II

"Uvek je bolje živjeti ljude svog protivnika"  
Savely Tartakover (1887-1956)



crni	bela	crveni	beli
3.5	4.0	5.0	4.0

Die Hard Trilogy  
Ime: Fox Interactive  
Sistem: PAL  
Žanr: Ark. avantura



Chess Master II  
Ime: Mindscape Entertainment  
Sistem: PAL  
Žanr: 3D Simulacija šaha



slabosti: dokazano, i.e. obična je za 5000 točaka morala koje treba nabaviti, međimutim (i) gubitak 5. Pobjeda je u trećoj Boj: fu-keš. (Sretna je, izmislila, kamena odlična, nepostojeci novac i što svih udova za dobru zabavu. Pucajući mod odlično dođe posle napornog dana na poslu (ili u školi). Kamera u ovom modu se kreće nezavisno od vas, a vi jedini posao je da kašću pomoću kojeg niste nametnuli na poštovanje i priklonite X (pucanje). Pošta je pozadina animirana (nije 3D) to je, i autorima omogućilo da naprave odličnu grafiku koja je, verujte, pravi praznik za oči. Na početku imate samo pilotaj sa neograničeno mnogo metaka, a kasnije nakupite putke, mirajze, bazuku (za ova muža je mećica, npr. nčena). Ova igra omogućuje vam priko potrebna u borbi protiv bosiova. U opoziciji sa vođenjem i različe neko vožnje (može to biti običan automobil, vozi kamionč... ) sa ciljem da udarite protivničko vozilo dok ga potpuno ne uništite. Postoje i nivoi u kojima je cilj da pronađete neku bombu i da je deaktivirate tako što treba da je prgajete (??). Postoji vreme za koje treba da obavite neki zadatak, a to vreme se dopunjuje u slučaju gubitka (kao i u slučaju različitih po nivou, i u ovom modu grafika je od-

lična i je besmislenost. I je i Need For Speed pozadina, ali na suština ništa, ova igra je njena letina. Ona je nadgledanje točke i je nje in mećima čer se dobru pomoći da bi ih savladali. Igra vam omogućuje da ubrzo otkrijete odlično Praticu epiku, pa tek kada se dobar uređivač prodire na samu igru. Svi ljubitelji akcije, pucanja i ankadne vožnje najtoplje preporučujemo da nabave ovu igru jer će vam on omogućiti sate i sate žestoke akcije i dobre zabave. ■



Igor Simić



3-2-1 kreše! Adrenalin pumpa, motor se diže na zadnje točake... Budi prvi! Ovo lo je najkraće mogla operati nova igra EA Sports-a Super Bike 2000. Ovo je igra za one koji vole adrenalin u knji i dobar zvuk motora. Ljubitelji moto-sporta, tražite ste - igrajte.

Intro je sastavljen od mnogo selektova dobre vožnje u poslednjih par sezona. Tim EA Sports-a se potudio da igru dovede na zavidan nivo realnosti i može se reći da je u tome i uspeo. Globlino, igra se može podeliti na dva dela. 1) samu (dvoje) i vozi i 2) deo za prave zaljubljenike moto-sporta. Pina od ova dva dela, znači vožnje, odrađen je tako da i kada želite da odigrate "brzu" partiju ne gubite na doživljaju koji igra pruža. Drugi deo je "nezavisan za ozbiljne igrače" jer ćete morati da znate kako da namestite svoj motor - od vešanja (prednjeg i zadnjeg), preko dužine viljuške (zakode prednje i zadnje) i vršosa guma (četiri vešta), do podešavanja menjača. Ponudena vam je i pomoć kompjutera koji će vam govoriti kojom brzinom treba proći veće lavine na stazi, ali posle prvih par krugova moći ćete da vozite dobro i bez pomoći.

Grafika je na zavidnom nivou. Od replay opcije ne možete očekivati mnogo, jer ne postoji branje ugla kamere tokom replay-a. Kretanje motara i njegovo ponašanje na stazi i van nje je urađeno odlično, što ćete shvatiti u trenutku kada naprednete sa staze - motor se ponaša skoro kao pravi. Zvuk je dobar, ali ima neverovatno intenzivnu boju prilikom postizanja maksimalne brzine i protivnici se veoma loše čuju (prilikom prebacanja).

Inteligencija protivničkih vana, u zavisnosti od staze, stanja na tabeli i vožnje na predhodnim stazama. Veliko je izbor timova i vozača.

Ako se zamerare sa ovi sibi nedostaci koji smetaju, nama, igrofilima - Super Bike 2000 je dobra igra i možemo je preporučiti ljubiteljima dobre vožnje. ■



1. Igra

2. Igra

3. Igra

4. Igra

5. Igra

6. Igra

7. Igra

8. Igra

9. Igra

10. Igra

11. Igra

12. Igra

13. Igra

14. Igra

15. Igra

16. Igra



Igor Simić

# IN THE ZONE

## 2000



Japono se vraćaju! Sportska igra koju proizvodi Konami In The Zone 2000 je veoma mali napredak u odnosu na EA Sports-ov NBA '99. Dakle, šta nudi basket bez mnogo novina?

In The Zone 2000 je, za razliku od ostalih igara koje proizvodi Konami, za korak bliža realnosti. Konačno, posle niza godina u kojima su radili igre "bez licence", igrači imaju prava imena, prave karakteristike i prave statistike. Što je za pohvalu. Pokreću su na neki način jednostranu i prično ograničen brzinom i nađnom

kretanja igrača, ali to nikako ne znači da je igra dosadna. Naprotiv, uz In The Zone 2000 provedete nezaboravne sate jer u sebi ima dozu takmičarskog duha koja je karakteristična samo za japanske proizvođače.



Prvi kadrovi koje ćete ugledati su crno-beli i usporeni snimci Damos Stoudemiera, Shana Ekietta i Pervisa Ehtsona. Što će naravno oduševiti one koji prate NBA i stvarno ga vole. Posle usporene crno-bele akcije kreće rock'n'roll - najlepše stvari u košarci pasovi, zakuckivanja, driblinzi, gradaciono poredani tako da je vrhunac intro-a istovremeno i njegov kraj.

Posle izvanrednog intro-a dolazite u glavni meni koji vam nudi 8 opcija od kojih su neke i NBA All-Star (odigravanje glavnog meča sa All-Star weekend-a u New York-u, a zatim i ostali događaji vezani za ovaj week-end kao što su 3point shootout i Dunk Contest).

Od opcija tu su još i NBA Playoffs i NBA Season koje vam, iskreno, ne bih preporučio dok ne odigrate par egzibicionih mečeva protiv kompjutera. Tu je naravno i opcija setting na kojoj možete podesiti sve u igri, od pravila za illegal defence (koje naravno ne postoji) do startne postavke ekipe sa kojom ćete nastupati. Tu su i nezbežni brejdovi koji su veoma loše



urađeni, jer možete npr. za Toniya Masenburga dobiti Kevinu Garneta i time svoj tim osjetno pojačati (na skal vrednosti igrača, od 1 do 10, Masenburg vredi otprilike 4 (ha, ha, ha), a Garnet 8!).

U okviru opcije setting nalazi se i jedina novina koja se Japanci ubacili u košarkalke igre i za koju se nadam da će postati sastavni deo svih budućih sportskih igara. To je statistika.

Kada već krenete, kompjuter će vam pokazati startne petorke oba tima i odlučujući - duel (matchup) u toj utakmici (obavezno pogreš u protivu). Pored igrača vam se pojavljuju 2 karakteristike - Shoot i Stamina koje bitno

utiču na kvalitet parnje koju će pojedinač u vašem timu pružiti. Kada odaberete Pistonsa (ili neku ekipu koja je malo perspektivnija) i upuću New Season ili NBA Playoffs ponovo ćete odgledati sjajan intro koji će vam prikazati sve najlepše i najbržiye momente koji jednom timu mogu da se dogode na parketu u svega 30-tak sekundi.

In the zone 2000 je, sve u svemu, jedan simpatičan basket koji će vam podariti puno lepih trenutaka, ali nemojte očekivati ekstra kvalitetnu igru, jer ipak Japanci nisu u basketu svetska velerisa.



zvuk	grafika	igraost	atmosfera
3.5	4.0	4.5	3.5

78

In: In The Zone 2000  
Izdavač: Konami  
Sustav: PAL / NTSC  
Žanr: Kolarika



# MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-



**OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI**

KATALOG PREUZMITE NA ADRESI: <http://mastercdklub.trlpod.com>

**CD naslovi**

Igre

Uslužni

Enciklopedije

Medicina

Mixevi

MP3 muzika

**PlayStation**

Igre

Konzole

Memo karte

DualShock

N-Pal konvertori

i ostala oprema



**ŠALJEMO POŠTOM!**

**POSEBNA PONUDA:**

Program za CD klubove za pravljenje  
CD-kompilacija po izboru, i ostale  
pogodnosti za CD klubove i igraonice.

**Stevice Jovanovića 18  
ZRENJANIN  
(023) 38-715**

ili (023) 538-715

E-mail: [mastercd@mnet.co.yu](mailto:mastercd@mnet.co.yu)

**PC  
CD  
ROM**





Uroš Tomić



Nikada nisam bio veliki ljubitelj simulacija letenja, pravo da vam kažem nisu me naročito zanimala. Nisam ni sada preferisao oduševljen, ali ni previše razočaran... Igra kao igra, ali ipak poseduje neku draž... A posebno intro, koji me je veoma zainteresovao i ubacio u odličnu priču. Nepoznata organizacija počinje da vrši sjaaset terorističkih akcija, koje potresaju Ameriku... Nakon operisu po mreži i blokiranju i uništavanju podataka, upotreba biološkog oruđa, trovanje populacije, požari, glad, vanredno stanje...

Odigrava se veliko broj ratnih akcija u kojima se krede i preprodaje oruđe, pa tek onda na scenu stupaju organizacija pod nazivom ANM (Army of the new milenium - ili nešto u tom fazonu), koja prelazi komunikaciju između Sjedinjenih Država i Havajskih ostrva...

Nalazite se u ulogu vojnog pilota koji vodio Harrier leteliku, koja poseduje mogućnost lebdjenja, tako da će te u igri moći prebašivati ročim letu sa let na Hover, pa iz tog moda možete lako da se razračunate sa neprijateljem i vratite slobodu, demokratiju i nezavisnost Havajskim ostrvima.

Na svakom od 5 ostrva odigrava se po 5 misija, koje su veoma raznovne. Tu ima svega, od "odbrani bazu" i "porazi neprijatelja" do operacija spašavanja oborenih pilota ili bombardovanja cilja. Što se toga tiče, programeri su se potrudili da vam omoguće veoma prijatno iskustvo. Što se zvuka i mu-



zike u igri tiče, mislim da je militantna simpatična, a efekti zvuka veoma impresivni... Trudite se da odigrate obuku što više...

Je, jer kadbi malo uđete u fazon, zaradivaćete specijalne poene i na taj način obaviti neke skrivene misije i razne letelice (neću vam reći koje, ako vas interesuje, uzmi igru pa saznajte sami). Takođe, poene dobijate za izvršene akrobacije ili "brutalnost" na misiji. Kontrole su lake i brzo ćete se navik na njih. Od aviona vam stoji na raspolaganju bombe i rakete (vazduh - zemlja, vazduh - vazduh) i 25-0 milimetarsku top. Igra pruža veoma simpatičnu atmosferu i poseduje kakav-takav stepen adiktivnosti, pa je shodno tome igrnost veoma dobra...

Od opcija tu su još i režimi za jednog i dva igrača, jedan protiv drugoga (Vs mode) i same misije. Tako nisam ljubitelj aviona i letelica, igra je ostavila dobar utisak na mene, makar su se potrudili da ne bude preterano opširna i trajajavo odrađena... Misija ima dovoljno, igra je svakako dinamična. Potražite je, siguran sam da nećete biti malo razočarani!



## bonus vas nagradjuje

Dobitnici CD iznenađenja nagradne ankete:

1. Petar Rajč, Mladena Mitrić 1, Beograd
2. Tea Kordić, Tivoli 1/3 4/5, Ruma
3. Maja Kostović, Marjovka venac 47/60, Beograd
4. Aleksandar Mihajlović, Bul. Lenina 106/Va 441, NBGD
5. Stevan Vojnov, Sime Radoić 54, Črepača
6. Srdan Relić, Melitrovićeva 22/16, Beograd
7. Boris Bosk, Bul. Jele Tomića 21, Novi Sad
8. Mario Vučković, Oml. brigada 85/63, NBGD
9. Đuljan Karanović, Partizanska 3, Bočar
10. Nenad Manesjević, Špićaka Stajić 15, Zrenjanin

CD-om iznenađenja nagradujemo i tačne odgovore na pitanja postavljena u rubriji "Bonus rivo".

Nagradno pitanje: Ko je bio gost u rubriji "Paznati igrači" u prvom broju časopisa "Bonus"?

tačan odgovor: Prijavi inspektor Blaža dobitnik: Nikolett Ogrjen (Nova Sadi), Milena Nikolić (NBG), Kiza (Dorol), Marko Čvrlj (Vrbas), Melković Slobodan (Zrenjanin)

Nagradno pitanje: Po kom filmu je usadana igra Medal of Honor?

tačan odgovor: Spasavanje redova Bajana dobitnik: Miloš Jević (Luprić), Svetlan Tuscakov (Klondin), Filip Pperić, Zukunji Maro (Subotica), Gordan Stefanović

Nagradno pitanje: Kako se zove nova Sony konzola?

tačan odgovor: PlayStation 2 dobitnik: Milan Cvetković, Bojan Makosmović (Vrnjačka banja), Ašla Bala, Plesader Aleksandar (Nova Sadi), Marko Čvrlj (Vrbas)

Eagle One - Harrier Attack  
Infogramme  
PAL / NTSC  
Simulacija letenja





# CRUSADERS

## -OF- MIGHT AND MAGIC

Marko Lambeta



Jedan od najpoznatijih serijah kompjuterskih igara Might & Magic do sada se razvio u dvjersmer: Might & Magic - ne PRP avventura i Heroes of Might & Magic - serija strategijskih igara. Sada, podizanjem sve većom popularnosti, igra kontrolnih strategijsko-akcijskih igara, M & M je dobio i svoju akcionu verziju, zaslužnu ponašanja od svog fantastičnog žanra.

Vi ste u ulogu Drejka, hirobnog viteza, koji je kao dete jedina preživio napad Legije Mrtvih na njegovo selo. Dvadeset godina Drejk se bori protiv njih željan osvetiti. U jednoj od svojih akcija smanjivši brojčano stanje Legije, Drejk je uhađen. Vata avventura zato počinje u karnicu i vaš prvi zadatak je da se iz nje izbavite.

Pogled u igru je iz "treće ruke", sa kamerasom koja gleda glavnog junaka (isključivo Tomb Raideru). Kretanje je 3D okruženju nije napajanje rešeno, ali su komande dosta dobre kada ih savladate.

U igri će vam u podršku pomagati princeza Slesha, koja vam se telepatički javlja (karakteri pojedini i daje korisna uputstva).

Zadaci koje treba da izvršite prilično su linearni i pojednostavljeni, obično se svode na odlazak na određenu lokaciju, krčmā na sačemu, gde će vas određena ličnost opet poslati na drugu. Na primer, kada pobegete iz tamnice, novi zadatak će vam biti da pronađete i upoznate princezu Sleshu, a kada je sretnete shvatit ćete da ona jedino želi da vas pošalje u sakrofabriku moga u šumu Sumrak. Ali šta čeka, takav je život jednog viteza kralja.

Pored gomile hladnog oružja Drejk može da koristi i magije: munje, vatrene kople, u borbi protiv živih, ali i mrtvih neprijatelja. Skeletoni tu i tamo nisu problem, ali kasnije ćete

imati bliske susrete sa vrlo živim protivnicima, koji pritom često napadaju u grupama i pokušavaju se prilično inteligentno i kreativno. Nisu baš veliki, ali su srebrni žitelji vaše lovi. Sa

nekima možete razgovarati i dobiti savet ili predmet koji će vam pomoći u obavljanju zadatka. Neke od njih će vam se čak pridružiti u borbi protiv zajedničkih neprijatelja.

Ubijanjem neprijatelja i nedavijem zadataka raste Drejkova fizička i psihička moć,

kao i nivo njegovog iskustva (FRP - dinstina igra). Drejk se "budući" i sakupljanjem različitih predmeta: talismani, napitci, koje ispušta zlatne. Akcione sekvence borbi su glavni deo ove igre, ali nisu baš najbolje usklađene sa vremenom postaju monotone. Talismani u borbi je većina važna, bezobrazno višestruko moćni nego vas deluju od vesti, pa zato uvek treba i odabrati 35-tom, a pre nego što vam se neprijatelj približi, različe ih poizma borbenim

magijama. Istraživački elementi su zastupljeni i nizom jedinstvenih, a i firmi logičkih problema koji bi razbili monotoni i zamrli. Bilo koje sekvence elemente igre - Grafika i zvuk su solidni i doprinose pravilnoj atmosferi, ali je igrica na vrlo niskom nivou. Zahvaljujući rememu M & M igara, od Crusaders-a smo očekivali mnogo više, a što što smo dobili su osrećeni, akcija i osrednjakrivački elementi u bukvalnom fantazijskom pakovanju.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.0	4.0

83

Crusaders of M & M  
Izdavač: JDO Studios  
NTSC  
Arh. avventura  
Završ. 3D

Ime: Stevan Brakusa  
Završ. 3D

PlayStation

GAME CLUB PlayStation

Stevana Brakusa 4, I sprat, lokal 11

Tel. 550-464, 3055-210,

mob. 064-1106035



- Igranje solo ili u mreži
- Prođeja i iznajmljivanje konzola, igara i dodatka za konzole

- Prođeja PC računara, sklopianja konfiguracije, dodaci, nadogradnja
- Igranje solo ili u mreži
- Surfovanje po internetu (satelitski link - skidanje fajlova po narudžbini)





Miloš Marković

# SPEC OPS:

## STEALTH PATROL



Još jedna igra na polju akciono-strateških igara, ali ovog puta iz trećeg lica. Pojavila se krajem 1998. godine na PC, ali su programeri iz Talion Soft-a napravili verziju za PSX koja

ima je važnija da pre misije odgledate briefing, da biste znali koje misije da poslati u borbu. Ukoliko vam se ne sviđa opcija koju vam renditer nudi, možete ga sami opremiti. Svaki renditer može da ponese oružje koliko mu dozvoljava misija. Ukoliko je novosti na maksimumu renditer će se teže kretati, ako je novosti na sredini ili minimumu biće brži i lakše će se kretati protivnik. Renditer može da nosi samo jedno oružje, a koliko munjeje sami određujete.



Ako vam se ne sviđa vatrena moć onog oružja koje nosite, možete izabrati i nešto drugo. Moram napomenuti da na skoro svako oružje možete ugraditi snaper. Postoje 4 vrste snagera pomoću kojih bolje vidite u mraku i lakše locirate neprijatelja, to su:

Rifle x4 (za blizinu)

Rifle x6 (za daljinu)

ANPVS41, ANPVS13 (otkrivaju samu)

Ukupno ima 9 dodatnih stvari koje možete



sadrži dve-tri nove misije.

Igra podržava neobičnim introom, slikama iz misija koje prati dubok glas komentatora koji objašnjava zakletvu svakog renditera. Ono što me je iznenadilo u glavnom meniju je opcija za dva igrača (koji igraju zajedno), a razočaralo me je što ne postoji deathmatch opcija. Ukoliko se odlučite na start, možete izabrati oružje, dodatnu opremu, renditere itd. Ukoliko kliknete na Quick Start, kompjuter će vas odmah ubaciti u surovu borbu. Stealth Patrol čine dva renditera (od ukupno pet) koji su poslati na strogo poverljive misije. U zavisnosti od zadatka misije možete izabrati renditere koji su specijalizovani za tu vrstu borbe: To su: Close quarter, Recon/Spier, Grandier, Rifleman i Machingunner. Ve-

Miljan Lakić

Da smo još u 1995. godini, podnaslov ove igre bi glasio "Vrlo zanimljiva trka motornih čamaca".

Ali ovo je 2000. tako da je u pitanju generacijska razlika. Da je ova igra izšla uz prvi model PlayStation-a, danas bi se verovatno smatrala klasikom. Jedni razlog opisivanja ove igre taj što su trike čamaca retka pojava na PlayStation-u. Šest meseci po objavljivanju ove igre u verziji za Dreamcast, Midway je rešio da izvuče i poslednji cent iz ovog projekta, pa je objavio verzije za PlayStation i Nintendo 64. Uprkos solidnom zvuku i dva dodatna moda igranja, loša grafika i trajava kontrola sprečile vas da u ovoj igri makar malo uživate. Ukoliko ste igrali ovu igru u arkaadnoj verziji ili na Dreamcastu, ova verzija ne bi trebala da vas nimalo zanima.

Grafika je verovatno najveća mana ove igre. Voda ne liči na vodu, a čamci pomalo i podsećaju na njihovu realnu predstavu. Pozadine još i najbolje izgledaju u poređenju sa ostalom igrice, ali da je neke stalo da razgledanja pejsaža - gumu ne bi kupio ovu igru da je u njima uživao.

Muzika i zvučni efekti su za klasu bolji od grafike. Glas koji čujete prilikom izbora čamaca je malo preglasan u odnosu na muziku, ali je vrlo zabavan. Zvučni deo ove igre je daleko unad grafičkog, ali i daje nešto specijalno.

Što se kontrole tiče svaka verzija Hydro Thundera je malo preostajiva po ovom pitanju. Ne može se reći da je loša ali sigurno da traži puno navikavanja. Uz malo vremena, strpljenja i vežbe sigurno biste se mogli navik na kontrole, ali grafika i opšti osećaj nedovoljne igre će najverovatnije navesti većinu da odustanu pre nego što počnu da se osećaju udobno sa kontrolom.

Uprkos dodatku dva nova moda, PlayStation verzija Hydro Thundera je igra koja, ovakva kakva je, bolje da nije ni izšla. Naravno da ima i loših igara od ove, ali u današnje doba nešto sa toliko očajnim nivoom kvaliteta, bolje da i nije videlo svetlo sunca, ako ni zbog čega drugog - zbog lošeg efekta na kompaniju koja je plasirala ovu igru na tržište.



Ime: Specops - S. Patrol  
Izdavač: Talonsoft  
Sistem: PAL  
Žanr: Akcija  
PlayStation

1998

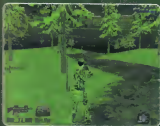
Kategorija: Akcija

Proizvođač: Midway

Proizvođač: Midway

Ime: Hydro Thunder  
Izdavač: Midway  
Sistem: NTSC  
Žanr: Trka glisera

PlayStation



poneti (uključujući i Night Vision).

Grafika je veoma dobra. Boje su živopisne, a teksture izgledaju zaista realistično. Ono što kvari atmosferu u toku igre su vizuelni efekti. Dim izgleda lepo, ali se eksplozije loše uradile. Kada bomba eksplodira, iza sebe ostavlja mali gust oblak prašine, tek da se zna da je eksplodirala. Ali kada postavite plastičnu eksploziv blizu nekog objekta, taj objekat zahvata vatra, koja će goreti sve dok je vetar ne ugasi.

Ono što nervira je neujednačenost težine nivoa. Čak i na najlakšem nivou, dovoljno je da samo jednom okrenete leđa, pa da vam se ekran zascrveni. Da bi sve ovo bilo crnje, misije koje se odvijaju noću su gotovo nemoguće za preživeti. Neprijatelj je dobro sakriven, a kada vas pogodi u prvi mah nećete znati odakle je upućen metak, a dok ga locirate ode vaša energija. Ovo ubija želju za igrom tako da će vođina igrača odustati od igranja posle dva do tri pokušaja. Oslabljena je da kompjuter sam nižani kada ste u blizini neprijatelja, a vama ostaje sa-

mo da povučete ovarač. Međutim, kada učitate u go-milu, ova "sitnica" je beskorisna. Zvuci su solidno urađeni. Najrealističnije urađen zvuk je onaj kada pod vašim nogama pucketaju granice, Svako oruđe ima drugačiji zvuk, a neprijatelj će drugačije reagovati u zavisno-sti gde ste ga pogodili. Muzika je interesantna sa-mo u prvih nekoliko minu-ta, a već kasnije počinje da zamara i stvara monotonu atmosferu. Preporučujem vam da muziku smanjite, a zvuk pojačate "do daske". Kontrole uključuju sve po-trebne. Možete da startuje-te u obe strane, da se prevrćete, zalegnete; pucate iz polukoludnja itd., i to sve kombinovanjem jednog dug-meta sa kursorom. Pri tome odziv na komande ne za-ostaje ni jedan stoti deo sekunde. Posle svake misije dobićete i listu sa statistikom, ali nećete dobiti eva-luaciju ocena. U svakom trenutku možete se staviti u ulogu vašeg taboera, ali kao nedostatak moram na-metiti to što svom kolegi ne možete udati nikakve nared-be. U modu za dva igrača važi sve što sam ranije na-veo. Međutim, u ovom modu je nešto smanjena pri-glednost kao i vidljivost. Svaka misija ima vremenski ograničenje.

Šta još reći za Spec-Ops? Da su programeri uložili ma-lo više truda, bila bi rama iz rama sa "Syphon Filter" i "Tomorrow Never Dies". Ovakvo se nalazi nešto iza ova dva hita. Jedino nam preostaje da sačekamo i zvanični nastavak, koji će ispraviti mane.



**BeaSOFT**

Prijavu posaljite na adresu:  
BEASOFT, Gospodara Vučića 160  
11050 Beograd

Dal želim da učestvujem u emisiji Beasoft-a na televiziji.

Ime i prezime: \_\_\_\_\_

Datum rođenja: \_\_\_\_\_

Potpis roditelja: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

U emisiji možete učestvovati samo u period ovog kopiranja

**bonus**



Mihajlo Telić

# RAILROAD TYCOON II



Evo nama na PlayStation-u još jedine jako cjenjene i popularne upravljačke igre sa PC-a. Dobašćitega skunba nam govore da su bili pokušaj najbiste bal uspehi koliko i pokušaj da potopite kompletnu šestu flotu gadjuci je maršpanom No, da vidimo kako se Railroad Tycoon 2 izborio sa svim ograničenjima PlayStation-a.

Igre sa Railroad Tycoon u naslovu postoje već duže vreme. Prvu varijantu je uradio legendarni Sid Meier (tvorac Civilization), a ovaj nastavak je prepustjen kompaniji Pop-Top Software. Oni su odradili i ovu konverziju za PlayStation prilično dobro, s obzirom na to kako je mogla da ispadne.

Pa, o čemu se radi? Svi vi koji ste se od malih nogu zanimali za istoriju železničkog saobraćaja firmo sveta, kojima



je jedini dečakli san bio da poseduju moćnu železničku kompaniju, koja će nemilosrdno uništiti svu konkurenciju, prekrati je ugljom i položi šine preko nje (čeka, neka, mam da ima takvih među vama, nešto vam ne vredi da se krene).

Svima vama se ostvario dečakli san. Doduše, virtualno. Dilema, u šta u ulaz upravnika železničke kompanije i u standardnim mislima treba da postignete određeni cilj, u određenom roku koji vam je zadat na početku. Vreme u igri možete baškol ubrzati da mesec protiču u sekundama, ali ga upotri toliko da jednostavno stane... Prve misje se događaju u vreme industrijske revolucije (kasni XIX vek, za sve one koji nisu bili na tom času istorije), a kasnije misje se događaju u naše vreme, pa čak i u budućnosti. Ključ uspeha igre je u polaganju šina... ali na pravih mestima. Mladu "tajkun" će povezati železnicom dva (ili više) mesta, koja će snabdevati jedno drugo. Npr. ako nekom među nedostaje žitarica, neka od vuših pruga proteže pored farme, i slično.

Naravno, Railroad Tycoon je i mnogo više od pukog pravljenja sistema železničkog saobraćaja. Velika pažnja je posvećena i finansijskom aspektu (posebno na malo

Railroad Tycoon II  
Take 2 Interactive  
NTSC  
Upravljačka simulacija



3 igre

Microsoftov  
2. izd.

Analogni  
kontroler

Chaos Break  
Take 2  
NTSC / JAP  
Aventura



Uroš Tamić

## CHAOS BREAK



Dugo vremena moje oči ne videše ovako lepu igru... a videše ih mnogo. Ni jednu nisam vredno, ali je izgleda došlo vreme i to da pođem. Nakon očajnog intro-a, barate ulogu, tj. birate da li želite da vodite muško li žensko (između izbor...), možda ćete tu videti neku analogiju sa igrom "Resident Evil", ali neka vas to ne buni, ova igra je suviše smešna da bi se poređala sa sjačnim igram kakva je R.E. Priča deluje krajnje otrcano, krajnje neoriginalno i banalno: neko je ukrade nepoznatu stvar i ne-znam-li-ja-koje-institucije-za-proučavanje-parazita (?) i ono se našlo u nekoj civilnoj laboratoriji koja je prestala da funkcioniše. Baš vi ste poslije da uvidite šta se to tu dešavalo. U početku će vas možda zbuniti što je sve na japanskom, ali nakon samo par godina upornosti i učenja, možda i nećete igrati i uspešno zavistite igru (kad ja već nisam uspeo). Da, da, dobro ste razumeli, BAŠ sve, ovim animacijama koje prvi očajni engleski, ni na japanskom, uključujući i inventar po kome ćete se veoma teško snaići. A i ako se snadete, vratite mi da apsolutno ništa nećete razumeti. Pored toga što igra ima lepu priču i stvarno je u njezvanju roku blede kopije već pomenute igre, tu je još i očajna grafika koja je i kolikasta i kaubasta i generalno nekakva. Muzika ne postoji, a zvučni efekti i nisu nešto naročito. Odgovorno tvrdim da će dete, ako ga postavimo ispred gomile starih lonaca i šopu, a zatim ga opremimo čeličnim štikom napravnim, uspeh da razzove realističnije zvukove borbe, pucanja i eksplozija. Atmosfera je razna nula, ako je uopšte ima najskrajnje i najpogornije se iznerviram, ali je je stvarno nisam primetio... Igrivost, ima koja igrivost? Kako može tako nešto da postoji u igri koja je stvarno da postane igracki premislaj malenkuma (bez proučavanja i pretravanja). Ja stvarno ne znam šta su programeri hteli ovim da kažu. Kako se igra ne pravi? Kako razočarati auditorijum? Da rezimiram na brzok: ova igra ne poseduje ni najmanji, šikovni, slohovni aspekt koji će privući kole normalnog čoveka. Ako mi ne venjeto, zamislite je. Videćete kakvu ste grdu grafiku počim... Ja stvarno ne znam kako to da mi je urednik dao ovu TARABU da je ocenim, možda sam mu se nečim grdnio zamerio...

Ako osam, najskrajnje se iznerviram na podignoj greid i običavam da ću biti dobar... samo neka mi više ne daje ova čuda... evo, i sadovi ću da preim, vreme su moje.

vrsta	grafika	igrivost	atmosfera
1.0	2.0	0.5	1.0

ležati na pregrzi igre! Ako vas to ne zanima, preterano, već biste se samo igrali sa vozovima, ne birate - opcija za finansijski menadžment se može po želji isključiti (Sandbox mode). Sadržajnički novina je i mogućnost da se postavi upravitelj vaše kompanije - i tako donos neke posebne beneficije.

Igra se odvija na velikom broju lokacija na našoj planeti. Ako želite možete izabrati neku kompaniju koja je inspisana stvarom istonjom železnice ili jednostavno igrati "igru bez kraja" - možete do male voje razvijati svoj moćni železnički entitet. Uvodne animacije su korektno odrađene, a grafika u samoj igri je pristojna - iako prilično monotona. Rezolucija koju pošle TV uređaj ipak nije ni približna rezolucijama koje su danas standardne na monitorima. Zvuči se svode na klasične zvuke železnice, a muzika ima samo u uvodnom ekranu (a i to je neki "železnički karibi-bluz"?)

Kontrola su uvek problem kada se igra prebacuje sa PC-a na konzolu. U RRT2 je ovaj problem prilično slabo rešen. Kursor na mapi pomerate pomoću analognog džojstika, ali se po menijima uglavnom krećete pomoću L1 i R1 tastera - što umne da bude malo zamorno, pogotovu ako ste navikli da kada odvedete kursor do nekog mesta pritisnete X, rezultat bude informacija ili ako u vezi sa onim što ste prilično često da vas to zbunjuje, ako ste navikli da igrate sa mišem - s obzirom da se prilikom na X u velikom broju slučajeva odnosi na ono što vam je izabrano sa tasterima L1 i R1, a ne na ono na čemu vam je kursor.

Još jedan problem je što Railroad Tycoon 2 gura PlayStation do njegovih granica. To se može videti pri polaganju malo dužih šina - kada izaberete mesto odakle ćete početi, pritisnete X i vučete po mapi do mesta na kome želite da se pruga završi. U ovakvoj situaciji mapa zaostaje za kursorom, prugu na momente nestaje itd, što čini da vam se jako brzo ogadi postavljanje dužih pruga.

Sve u svemu, verovatno ste već odlučili da li je ovo igra za vas. Ako volite upravljačke simulacije, Railroad Tycoon 2 je u samom vrhu takvih igara - na PC-u. S obzirom da su sve takve igre na PlayStation-u konverzije sa PC-a, Railroad Tycoon 2 je, plati se, navreći domet koji ovaj žanr može da dostigne na svojoj kućnoj lozi su vi vidimo.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
			
2.5	3.0	3.0	4.0



5 igara

4 igara

4 igara

Veliki izbor igara za Sony Playstation i PC

Hardware za PC i dodatna oprema za Sony Playstation



CD Klub Super Mario

Jurija Gagarina 227, lokal 17  
(TC ENJUB, Blok 45)

telefoni:

011/ 318 45 27

064/ 111 66 01

064/ 116 71 00

posetite nas i na webu:

<http://www.mario.co.yu>

email: [s.mario@EUnet.yu](mailto:s.mario@EUnet.yu)



CD KLUB



## Satori Jo



Japanska PSK scena je drastično različitija od ostatka sveta, pa su naslovi sa trkama konja u vrhu prodaje, iako u našim uslovima odgovaraju samo malom broju zaljubljenika u konje. Pored arkanoidnog moda, gde vam je na raspolaganju oko 300 gila koje možete odabrati i krenuti u trku, postoji i glavni scenarij mod, gde ne samo što ćete upravljati konjem i trkama, već ćete donositi i merodavne odluke tipa prodaja i nabavka gila, hrane, šale i trenira, doklon i sve ostale odluke koje čine posredovanje trikajzer gila. Za ljubitelje konja ova dubina može da znači dovoljno zabave da se istupi masa japanskog teksta između različitih porodičnih trika. Trke ne izgledaju nimalo specijalno, mada su zadovoljavajuće. Utisak brzine nije naročito veliki i, iako nikad nisam jahao konja, čini mi se da bi on ipak bio brzo bio veći. Trke zahtevaju da adekvatno upravljate ponašanjem vašeg konja i forsirate ga i odmarate u odnosu na njegovu ukupnu snagu (iako trika odmeće zamor konje se povećava a snaga, naravno, smanjuje). Ovo se može pokazati tešim nego što se čini, pa sa te strane igra

obdružava vreme dok se ne pokori, i dok ne počnete da redate trofeje.

Ukupno, ovo je naslov samo za ljubitelje konja i konjskih trika kojima može doneti sate zabave. Ostale će dobiti satno dosadu.

trka	grafika	zvučni	osnovni	ostalo
2.0	3.0	3.5	3.5	5.5

## SILHOUETTE MIRAGE



Firma Treasure, autor ove igre, ma jak podigne između proizvođača igara i to ne samo po kvalitetu svojih naslova, već i po mnoštvu inovacija u igranju istih. Silhouette Mirage je igra stara dve godine, prvobitno izašla na Saturn konzoli. Ipak, posvetite joj malo vremena i dobićete pravu Treasure atmosferu: mnoštvo neprijatelja na ekranu i dubinu igranja ne uobičajenu za pucalnice, posebno 3D tipa. O čemu se radi? Naslov igre se odnosi na borbu dve strane glavne junakinje Shynae koje, u odnosu na boga neprijatelja, određuju šta će se desiti kada ih metaik pogodi. Neprijatelje koje pogodite stranom suprotne boje od njihove ćete ubiti, onima iste boje ćete samo oduzeti duhovnu energiju. Vaša boja zavisi od strane u koju ste okrenuti. Ako je ovo zvučnije čekajte da to vidite na ekranu sa desetak neprijatelja različitih boja svuda oko vas. Upravo je to dubina strategije koju morate savladati i po kojoj su Treasures i poznati. Tu su naravno i bosovi, još jedna Treasure specifičnost, koj su i buzamo maštoviti i vrlo često ogromni. Shynae naravno ima mnoštvo specijalnih poteza koje treba savladati, kao i onaj koji može lupovati novčićima koje neprijatelji ostavljaju. I muzika i grafika, kao i sama radnja, doprinose bizarnoj ali vrlo zabavnoj atmosferi. Iako je grafika 2D ona je funkcionalna i na japanski način zanimljiva, dok muzika i efekti odgovaraju radnji i hasou na ekranu.



trka	grafika	zvučni	osnovni	ostalo
3.5	3.5	4.5	4.5	7.2

Upustite se u nadrealni svet Silhouette Mirage ako volite pucalnice igre, a ne smeti vam i malo nasmijanja. Vratite mi na reč, ovako nešto još niste doživeli.



## Rescue Shot Babilbo



Od kako je na tržište obicno svoj verziju naprednijeg svetlosnog pištolja za konzole, Namco je mnogo više pažnje posvetio igrama zabavnog karaktera nego ozbiljnijim pucalnicama. Rescue Shot spada u prvu kategoriju, ali sa znatnim grafičkim napretkom u odnosu na Point Blank igre. Celokupna igra se odvija u 3D okruženju, sa svim likovima poligonalno urađanim, grafika je bajkovito stilizovana sa manga uticajem. Radnja je u tome što se igra odvija kroz nivo sa priličnom količinom razvoja. Osnovna radnja igre je pomoći maloj životinje koja ide kroz životne nivoe i nalazi na razne situacije. Životinji se sama kreće, a na vama je da pucanjem uklonite neprijatelje koji je stalno napadaju i da sakupite što više poena pucajući u okoline predmeta. Nivoi donose mnoštvo zgod, koje čini igru raznovrsnom i neverovatno uzbudljivom. Različiti nivoi, zajedno sa odličnom grafikom, multivizijom radnjom i bosovima, kao i mnoštvom stvari za upućivanje, doprinose sjajnom ukupnom utisku koj Rescue Shot ostavlja. Muziku je vrlo živahna i vesela. Za upravljanje igrom možete koristiti džojstik ali je pravi utisak sa Guncon pištoljem za koj je igra i osmišljena. Zanimosti ove igre doprinose i mod za kooperativno igranje dva igrača, kao i želja da se vidi u kakvu će vas ludu situaciju staviti sledeći nivo. Preporučujem je svim ljubiteljima zabave.

trka	grafika	zvučni	osnovni	ostalo
4.0	4.5	5.0	4.0	8.8

# MAX

G je novi nastavak u ATWS-ovom trikačkom serijalu Touge Max. Igra je prepakovana modovima: klasični arkanadni, 2 igrača, najbolje vreme, kao i story mod, gde ćete biti deo priče koja vas stavlja u trikačke situacije sa već zadatim košama i protivnicima, i gymkana mod gde morate završiti trasu na poligonu za određeno vreme. Ovaj mod ujedno služi i kao svo-



jevna škola vožnje, koja će vas trenirati za lagane pobeđe u ostalim modovima. Ova škola je potrebna jer se stil vožnje u Max G skoro u potpunosti zasniva na proklizavanjima kroz krivine i to bez korišćenja kočnica. To igra po stilu vožnje svrstava između Need for Speed i Ridge Racer serijala, ali sa dovoljno autentičnosti da vas zadrži pred ekranom. Grafika u igri je sjajna i brzo oduja utisk velike brzine, dok vas staze provode kroz raznovrsne i jako detaljne japanske predele. Svi klasični dodaci igri su tu: od biranja vremenskih uslova, doba dana, do raznih namještenja parametara kola. Ponudena su stvarna kola japanskih proizvođača i to kako ekonomski tako i superlukuzni modeli. Muzika koja prati igru se drastično menja po stilovima, ali odgovara dešavanjima na ekranu: zvukni efekti su dobri i poboljšavaju atmosferu – posebno širpa guma u neverovatno du-

vrak	grafika	igraost	zvučnost
4.0	4.0	4.5	4.0

# Jet Go!

je softverska verzija onoga što će ono videti. Komande nisu komplikovane a postoji i tutorial, koji će vas brzo naučiti svemu potrebnom da biste pobedili, stekli i održali vaši avioni u vazduhu bez neugodnosti po putnike.

Postoje dva moda igranja: brbi flight, gde ćete samo uzleteti i skletati i brbi bodovani za to, i dubi cruising koji uključuje i putovanje u vazduhu sa svim promenama kursa i vreme letenja. U ovom drugom modu broj kilometara koji ste preleteli će se upisati u vašu letačku kartu i oni će vam otvarati nove tipove aviona (ukupno 7) i nove modove igre. Težinu igre birate tipom aviona: dvomotorac sa 19 putnika za lagana, 747 sa 270 putnika za normalnu i džambo džet sa 570 putnika za tešku igru. Iako pravljen za ljude koji obožavaju komercijalni avio-saobraćaj (čistaj Japanac) Jet De Go! je visokokvalitetna arkanadna simulacija letenja koja vam može doneti sat i sat zabave. Grafika u toku samog leta je zadovoljavajuće funkcionalna, sa pogledom iz kokpita ili spolja sa repa aviona i svim vremenskim promenama u toku leta. Posebno je lep osećaj letenja i letanja po moralu. Zvuk u toku same igre je adekvatan i vrlo prirodo delujući – promenu rada motora, obrađanje putnika, kontroli leta i sl, dok je muzika u menijima japanski pop. Jet De Go! se preporučuje onima koji vole uživanje u letu bez frustracija koje donosi postizanje nekog određenog cilja.



vrak	grafika	igraost	zvučnost
3.5	4.0	4.5	4.5

# Psychic Force Two



Kada su pre par godina tisačine prošle iz 2D u 3D, sve veće japanske softverske kuće su se osvrle primoranim da izbace svog predstavnika. Tako je imao Psychic Force, koji je uneo novinu sa borbom u kocki/areni. I drugi nastavak je baziran na arkanodnoj mašini. Kretanje je naizgled u sve tri dimenzije ali je, zbog toga što se likovi automatski okreću jedan drugom, zaista u samo dve. Od poteza, imate 4 defanzivna i samo dva napada – slabu i jaku udarac koji u zavrsnosti od udaljenosti protivnika mogu biti ili projektil ili udarac rukom. Kombinacijom sa pravom možete izvesti specijalne udarce, ali zbog toga što oni idu pravolinijski u smeru u kome ste okrenut, vrlo često promaše jer se protivnik već pomenu dok vi komandu ukucate. Akcenat u borbi nije čak ni na odbrani, jer možete lagano pobediti konstantno samo dva napadačka tastera. Samim tim ni borbe nemaju neku dubinu strategije. Grafika je sasvim prosečna. Ljubitelji japanske manga animacije bi mogli zavoleti ovu igru zbog dizajna likova, ali još više zbog story moda, u kome likovi pre i posle tuče komuniciraju izgovarajući tekst na japanskom, dok je engleske ispod slike u vidu štita. Od ostalih modova tu su arkanadni, 2 igrača, PSX dodatak,

vrak	grafika	igraost	zvučnost
2.0	2.0	2.0	2.5

preživljavanje, grupna borba, ali oni su već postali standard za ovaj tip igara. Preporučujemo vam je samo ako ste veliki ljubitelj manga animacije ili 3D tuča.



Dragan Popović

# MICKEY'S RACING ADVENTURE



Kada se udruže tri firme kao što su, Nintendo, Rare i Disney, igra ne može da bude loša ma kakva bila priča. A ona je sledeća: Miki i njegovi prijatelji su ta- man završili rad na svojem crkusu kolima, kada su otkrili da je Hromi Daba ukrao svu pripadajuću dekoraciju. Ostavio im je samo jednu poruku: Ovakvo stoji stvar - dobićete dekoraciju nazad kada Miko i njegovi prijatelji u novu vrtolomnihu važnju pobeđu mene i moje sledbenike.

Danijevi likovi obično nisu vozači, ali šta da rade kada zloča kao što je Hromi Daba ima sve pehare u ruci i li- kuje? Ne preostaje im ništa drugo nego da uz velu po- moć sednu za upravljač



i pokažu Dabi ko je ga- zda u kući Zabo, sedite za volan i dođivite naj- ludu trku od izuma točka.

Pet neograničenih sve- tova se nalazi na ker- tridžu, a svaki svet se



sastoji od četiri staze.

Osim standardnih trika

na asfaltu; u igri postoje i neke staze u kojima ćete mo- raći da pokovate noge trkaču sa brzim čamcima. Ukupno vam je na raspolaganju pet različitih vozila (au- tomobila, čamaca) sa različitim osobinama, ubrzani- ma. Koja se mogu posebno podešavati u radionici. Ta- kade možete kupovati neke dodatke koji vam mogu doneti prednost u odnosu na protivnika: Turbo, koji će vas pogurati i dati vam veliku prednost, zabij zavesa, koja će zbuniti vaše protivnike i vrše neće znati u kom pravcu se kreću, i mnoge druge.

Osim standardnih trika proizvođač su ubacili i par bonus igara, kao što su razne slagalice i glavoilomke, pa čak i jedna igra u stilu klasičnog Boulder Dash-a (kada Pluton sakuplja koske koje su mu ukrali drugi psi). Sve u sve- mu vrhunska igra za Game Boy Color.

zvuč	grafika	igraost	atmosfera
3.5	4.0	4.0	3.5

70  
8.6

Ime: Mickey's Racing Adventure  
Izdavač: RareWare  
Vešćina: 12 Megabita  
Žanr: Trka  
GB Color

# Disney's TARZAN



Danijevi animirani filmovi su jednostavno deo leta, kao i sladoledi i preplanula boja. Mrzovoljni igrači mogu imenovati Disneyev logo, ali ono što je donelo najviše novca ove godine je baš Tar- zan. Activision se nada da će napraviti veliki preokret sa ovom igricom na Game Boy Color trži-štu. Grafički, Tarzan koristi većinu pogodnosti Game Boy Color-a. Filmki uvod je impresivan, kao je animacija likova i detaljna pozadina. Dva poglavlja nivoa su podeljena u dva dela: jedan gde morate sakupiti određeni broj banana, i drugi gde morate naći Terka, Jane ili Tarzana. Kako napreduje- te kroz 23 nivoa, ti zadaci su ponekad umaravaju. Još jedan problem je Tarzanova sposobnost napa- da. Dok je njegova miroljubiva priroda za poštovanje, ponekad želimo da uništimo neprijate- lje. Grafika i precizne kontrole po- godne su za mlade igrače. Uživajte u popularnom Dizniju u ovom izdanju za Game Boy!



zvuč	grafika	igraost	atmosfera
4.0	4.5	4.0	4.5

89  
9.0

Ime: Tarzan  
Izdavač: Disney Interactive  
Vešćina: 8 Megabita  
Žanr: Platforma  
GB Color



# SMASH BROS

Jan Nemeček



U grad je stigle još jedna tabečnica za Nintendo 64, koja se ni na koji način ne može porediti sa onima koje smo do sada igrali (što ne znači da je bolja od njih). Proizvođač ove igrice je, za mene nepoznat (a verovatno i za većinu vas), Hal Interactive.

Za razliku od ostalih (suroviti) okolina, glavni učesnici nisu neki okrutni super-heroi već poznati Nintendo i Game Boy junaci (Mario, Yoshi, Donkey Kong, Starfox), koje smo svi u nekoj fazi bavičenja igranicama već ova voleli. Iako je i ovdje u pitanju turir, igrice nije baš čista tabečnica. Održava se u većim arenama koje imaju zidove, a može i da se skače bilo gde, za razliku od Tekkena, na primer, gde se samo borbe na određenom mestu i gde nema "preskakanja", neprijatelja, niti platformi na koje možete da se popnete.

Čim upalite vašu N64 konzolu počne intro, koji će vam prikazati skoro sve likove, posle čega dolazite na glavni meni sa kojeg možete izabrati da li ćete igrati igrice, bonus nivoe (koji se pojavljuju tokom igrice) ili ćete vežbati u "practice" modu. Ovdje, osim što možete birati ponašanje neprijatelja, možete ubaciti bilo koje oružje i to kad god hoćete. Interesantan dodatak je "characters" meni na kom možete videti biografiju svakog od likova (u kojim se igricama pojavljivao, na kojem kosopolama itd.) sa kojim je moguće igrati. Kasnije će se ispostaviti da postoje i tajni likovi. Kao što ste i

dolazite na glavni meni sa kojeg možete izabrati da li ćete igrati igrice, bonus nivoe (koji se pojavljuju tokom igrice) ili ćete vežbati u "practice" modu. Ovdje, osim što možete birati ponašanje neprijatelja, možete ubaciti bilo koje oružje i to kad god hoćete. Interesantan dodatak je "characters" meni na kom možete videti biografiju svakog od likova (u kojim se igricama pojavljivao, na kojem kosopolama itd.) sa kojim je moguće igrati. Kasnije će se ispostaviti da postoje i tajni likovi. Kao što ste i



očekivak, oružja su drugačija nego kod drugih igrice, što ne znači da su slabija. Kroz vaše ruke će proći ray gun, laserski mač, bombe, pa čak i neprijatelj. Svaki od likova ima svoje moći koje može da iskoristi. Na primer, Kirby može da vas proguta i oduzme vam vaše moći (čak će i izgledati kao vi). Mario ima vabrenu loptu itd.

Što se tiče grafike, stvarno je super, što se za zvuk se ne može reći. Ipak, za razliku od nekih drugih igrice, ovdje zvuk neće ubaciti na vas.

Sve u svemu, igrice je super, dobra je i za najmlađe (i neiskusne) borce, a i za one nešto starije, koji su se okušali u ozbiljnijim okolinama - kao što su Unreal Tournament, Quake Arena, Tekken i Mortal Kombat. Jedina mana je da iako igrice, što će možda razočarati neke iskusne igrače.

Što su Unreal Tournament, Quake Arena, Tekken i Mortal Kombat. Jedina mana je da iako igrice, što će možda razočarati neke iskusne igrače.



svak	grafika	igrice	simulacija
3.5	4.5	4.0	4.5



bonus

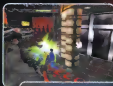
Ime: Super Smash Bros.  
Izdavač: Nintendo  
Sistem: PAL  
Zavr: Tuča





Ime autora

# BLUESTINGER



"Blue Stinger" je horor avantura tipa "Resident Evil". Vi kontrolirate jedan od tri lika u punom 3D okruženju. Igra se bazira na uništavanju čudovišta teškim oružjem i rešavanju malih zagonetki. Počinje zapinjućim filmskim uvodom.



Ponekad se dešava čudne stvari na ostrvu dinosaurus. Skori udarac meteora prouzrokovao je pregršt nedokučive crne energije koja okružuje zemlju, što

se upravo istražuje u tajnoj biološko-istraživačkoj kompaniji poznatoj kao Kama. ESER agent Eliot provodi rasput u njihovom čamcu istražujući misteriju i biva napadnut od strane čudnih bića. Pomoći će mu skeletadža po imenu Dogs Bower, kliničar genijalni stražar Janine King i pratnja čudnog bića po imenu Nephilim.

Igrajući "Blue Stinger" mnogi će osetiti sličnost sa prethodnim igrama Capcom-a, ali sa nekoliko značajnih razlika. Posle samo nekoliko minuta avanture, igru možete prebacivati igrajući Eliota ili Dogs kada god poželite. Eliot ima sposobnost kombinovanja dugog i kratkog napada, kao i plivanja. Drugi je sa druge strane izdržljiviji, ima jači napad i može da blokira većinu neprijateljskih udara. Da biste bili uspešni moraćete da kombinujete likove.

"Blue Stinger" se takođe oslanja na gimnu uglova kamere. U većem delu igre kamera je iza leđa vašeg



lika, i gledaće odozgo ako ste leđima okrenuti zidu. Većinu oružja u igri ćete kupiti, a ne naći. Što jačeg protivnika ubijete dobićete više novca. Konkretno prednost više ATM karte možete birati oružje u širokom asortimanu pištolja, municije, i hrane.

Ubijanje gigantskih monstara sa futurističkim oružjem je veoma zabavno. Pa ako tražite ozbiljnu avanturu za Dreamcast ovo može biti nešto za vas, ali vam preporučujem da igru probate pre nego je kupite ili potražite vaš teško zaraden novac na "Soul Calibur" ili "Sonic Adventure".

Grafika je umešana i detaljna, a muzika je potpuno odgovarajuća. Igra je veoma slična Resident Evil-u. Predmeti koje treba pokupiti, slagalice koje var-upućuju na rešavanje, automatsko nicanje i upravljanje stvarima koje nosite sa sobom. Ispriko sličnostima "Blue Stinger" ima značajnu prednost: možete ga kupiti sada, dok verzija "Resident Evil: Code Veronica" neće biti ušla za Dreamcast do zime.



Ime: Blue Stinger  
Izdavač: Activision  
Sistem: PAL  
Žanr: Akciona avantura



zvuk	grafika	igraost	atmosfera
3.5	4.0	3.5	4.0



# TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Pred vama je još 17 uzbudljivih i veoma teških nivoa igre **TOMB RAIDER - THE LAST REVELATION**. Ako ste proveli mnogo besanih noći pokušavajući da nadete izlaz iz problema, a niste uspeeli, pročitaite narednih 6 strana. A, ako ste već završili igru i bez naše pomoći - **SVAKA VAM ČAST!**

## II DEO

### Nivo 16: Catacombs (Katakombe)

Krenite niz hodnik i udite u sobu posetu Bjunkom. Skrenite desno i udite u sledeću sobu, gde ćete pritisnuti veliko dugme na vrhu dva stepenika i potražiti nazad do početka nivoa. Vratite se u prethodni nivo i sđite u jarnu ispod visokog kamena.

Potražite niz stepenice, uzmite baklju, zapalite je i zapalite konopac o kojem visi kamen. Sklonite se da padne, i otkrijete rupu u koju naravno udite i pomoću pajpera otvorite kapiju. Krenite niz hodnik i kada dođete



do kraja udite u sobu u kojoj ćete uhvatiti stub i vući ga do brzoa poda. Sada se vratite i ponovo udite u katakombe.

Udite u sobu sa velikom dugmetom, gurnite buđan kameni stub u hodnik pa u sobu sa Bjunkom. Gurajte ga u pravom liniji sve dok možete i kada dođete do kraja, mešto kao duh će se pojaviti iz tog stuba i vrata će se otvoriti. Udite kroz vrata do sledeće sobe. Pazite da ne padnete u rupu, udite u sledeću sobu.

Te što ste uradili će ujediniti duha sa njegovim grobom i sprečite ga da vas napadne. Vratite se do sobe sa rupom i spustite se u nju niz bambusov stup. Krenite do kraja hodnika i povucite polugu da vam se prikaže ogromna soba. Ili bi pametno da sada sačuvate poziciju. Treba orđeti da doskočite do konopca i ngluži se da stignete do sledećeg i ođate do platforme na kraju sobe. Polko ste na sigurnost, dođite do jedne rupe i sđite do belih stepenica.

Pratite stepenice do velike sobe. Trknite na desno i popnite se u rupu u zidu. Na kraju stepenica ćete naći dve vaze u kojima je munijsa. Spustite se niz rupu do vode pa izđite stepenicama pored vas.

Polko ste se popeli, doskočite do izbočine na zidu i ođate do poluge. Povucite polugu da vam se stvori još jedna izbočina i doskočite i do nje. Nastavite da liđete po izbočinama dok ne dođete do jedne sa vazom na rđi. Skočite u vis i uhvatite se za plafon i prebacite se do još jedne poluge koju isto povlaćte i potom sklaćete u vodu. Duha ćete izbeći tako što uplivate u jednu od sporednih soba gde će duh ući u potopljeni grob. Doplivajte razad do stepenica i izđite iz vode. Na vrhu stepenica uđete dva kostura, potom doskočite do srednje platforme.

Skočite na sledeću, pa na kameni blok sa vaše leve strane. Skočite u sledeći blok pa do nadvisodnog prolaza. Uskočite u uski prolaz na kraju, pa krenite kroz taj ugla sve dok se ne spustite do izbočine. Pratite hodnik do velike sobe.

Sada je posebno da doskočite do konopca i ngluži dođete do platforme desno od sredine (ovo je u stvari bezbedniji put). Uzimate Trident i istražite ostatak platforme. Pazite da ne padnete i gubite se još kostura. U jednom od uglova sobe ćete naći mrdonjicu iz koje ćete se popeti do vrha, ubiti kostura i pokupiti još jedan Trident. Poginuo se uz motku na sredini sobe, idite do kraja i napravite sablo unazad. Prateći tunel i nađ ćete se opet na početku ovog nivoa.



evo rešenja!



Uspite koristiti i spustite se niz mostić do kraja hodnika do ruke i skrenite desno. Doskočite do merdevina i spustite se. Trkните do kraja sobe ali stanite kod vode, sa vaše desne strane se nalaze merdevine koje vode do rupe, uđite u nju pa idite niz stepenice. Na kraju skrenite na prvo levo, na trenutak potrošite napred pa skrenite kod prvog desnog ugla.



Na pola puta, desnog zida se nalaze vrata koja vode do ulaza za zid na koji možete da se penjete, i kada ste na vrhu krenite napred, sklaćući od vrata do vrata dok na dođete do onih na kraju sobe.

Popnite se i pokupite tredi Trident iz udubljena sa vaše desne strane. Sada se vratite kroz sobu preko vrhila nalaga peska, iskoristite konopac da se prebacite preko i uskočite u rupu na velikom stubu.

Uđite unutar stuba pomoću merdevina i moćni pokupite čvrsto Trident. Nastavite da se penjete pre nego što krenete odole. Trčite kroz hodnik do probalnih rukevica. Iskoristite papir sa dve kape i izadite na otvoreno. Pošto znate gde ste vratili se do kaskombi. Naravno, naći ćete se na početku kaskombi.

Spustite se niz mostić kao pre i skočite na nju. Kada se spustite dole, idite do kraja sobe i popnite se uz bele stepenice da biste konačno ušli u Posajdonov Hram.

## Nivo 17: Temple Of Poseidon (Posajdonov Hram)

Pratite stepenice na gore, pa potom idite niz rupu. Sada

ste suočeni sa pet opcija. Velika vrata levo, velika vrata desno, mala vrata ispred vas, mala vrata iza vas kao i jedan skok u nepoznatu. Treba da krenete na mala vrata ispred vas prateći hodnik do sobe sa mnogo crvenih i crnih stubova. Na kraju sobe se nalazi mostić, penjite se do kraja i skočite sa nje. Trčite do kraja sobe i doskočite do statue na



malom osmru. Iskoristite Trident na statui da biste napravili prekidat. Vratite se dole preko mostića, jer se stvorila reka koju ćete preplivati do početne sobe (sa zvaničnim vrazom), i krenite drugim malim vratima. Prateći tunel dođete do sobe sa praznim bazenom, prođite ga do sledeće sobe.

Spustite se u glavni silnik i upustite u rupu ispod ogromne face. Izadite na drugu stranu i dođete do druge statue. Iskoristite Trident kao prvih put i vratite se nazad. Možete zatajiti kod sledeće sobe jer ćete naći dosta stvarica u vazama, ali ne možete se približavati crnom tlu, jer izaziva vrstu ako se približite.

Vratite se do duboke rupe i uđite na bilo koju široku vrata, idite do kraja sobe i pogledajte okolo. Ako vidite crni krug ispod rupe na zidu treba da ga preskočite i uđete i puzate kroz rupu i iskoristite Trident na statui.

Ako, pak, vidite zid na koji možete da se uzverete popnite se na vrh i iskoristite Trident na statui. Sada kada su obe statue okrenute, morate se vratiti do rupe i skočiti u nju. Ne morate da binnete da biste zignuti jer je rupa sad

već do pola napunjena vodom. Prijavite uz potopljen tunel, izadite na kraj i protirite pored kosura. Utrčite u sledeću sobu i puzajte u velike vaze da biste se rešili duhova. Uđite u salu sa mrtvačim sandučima i otvorite srednji sanduk u kome ćete naći osvajeni naklona i time ste otvorili druga vrata. Uđite na bilo koju i popnite se u pokotinu. Kada dođete na drugu stranu, pratite tunel da završite nivo.

## Nivo 18: The Lost Library (Izgubljena Biblioteka)

Počinjete tako što se nalazite u malom hodniku. Idite do kraja i upustite u mali prorez. Uđite u hodnik i idite do velike sobe.

Ispred vas se nalaze plava vrata sa dve velike vaze. Postoje tri plava vrata sa obe strane sobe, a prvo treba da uđete na druga vrata sleva. Idite do kraja hodnika i doskočite do mostića. Spustite se do kraja, uspet će vas saseći seoba ali vam neće puno naškoditi.

Ako vam baš toliko treba prva pomoć, možete ih naći u vazama koje vidite dok se spuštate. Pošto ste dole, idite do kraja hodnika i popnite se uz liptku. Saseći će vas seoba (ovog puta samo jedno), a potom na vrhu skočite sa liptke i uđite u sobu.

Zlatni vitez će juriti na vas, zato izvadite petbolje i raznesite ga.

Da biste ubili ove tipove potrebna je da puzate u njihova srca od plavog drugog kamena. Zatim napadajte središta. Pošto ga objene dođite do leve strane levog stuba i popnite se uz merdevine. Uđite na vrata na vrhu i spustite se sa mostića. Učinite u sledeću sobu i uđite dva zlatna vitez, i primenite pored staklenih vrata prorez u obliku dijagonala koji ćete uskoriti kosom. Krenite u sobu na levo i upustite se niz rupu u podu. Provucite se kroz prorez i uđite u sledeću sobu.

Tu se nalazi još jedan zlatni vitez ali ovog puta na konju.

Njega ćete najbolje ubiti ako iskoristite vaš snajperlik sa 4-5 pogodaka. Pošto umre naći ćete njegov dragulj, i sada se vratite do staklenih vrata sa praznom glavom stavljate dragulj da biste ušli u sobu koja se sada otvara. Povucite lanac sa malo jednom. Nastavite da se vraćate do mesta gde ste se popeli na stub, idite dole i pokupite zvezdu sa srednjeg stuba.

Sada uđite na desna vrata i prođite linco do sobe sa ogromnom izbočinom i zamkom na podu. Otvorite zamku i uđite, pljavu do vrata koja ste otvorili kada ste povukli lanac. Prođite ih i pokupite još dve zvezde.

Treba da se vratite do mesta odakle ste počeli nivo. Kada se vratite, otvorite vrata najbolje ogromnoj vazi sa druge strane sobe. Idite kroz hodnik i na kraju uđite u sobu koja izgleda impresivno. Postavite zvezde u tri prazna mesta i izvadite sve planete u sobu, jer je potrebno da ih postavite u crne krugove na podu.

A prave pozicije su, plava u sredini, a dve sledeće prazne, pa zeleno, braon i konačno zlatno. Posle toga će prodati elektricitet i otvoriti se vrata. Prateći hodnik, puzajte u obe vaze, pa uđite u sledeću sobu. Ove treba da upustite sve statue odjednom, tako što ćete povući zakačene prekidatice u određenom redosledu. Prvo povucite na prvu statuu do koje dođete, potom šetaćaj u smeru suprotnom od skakalke na satu, nastavite da povlačite sve poluge. Kada ovo uradite pođići će se kameni blok na sredini sobe i vatri duh će vas pojuniti.

Njega zbegnete najbolje što možete i popnite se po blokovima do hodnika iznad. Ako ste ipak malo pogodeni vatrom, lakko ćete se ohladiti u malom bazenu na vrhu. Uđite u sledeću sobu i pratite hodnik dok ne dođete na balkon početne sobe. Skrenite desno i otvorite sledeća vrata na koja nadjete. Spustite se u rupu i izadite na drugu stranu.

Brzo izadite u kanalu u kome se nalazite da zbegnete gomadu pa zatim



Heroji. Sve velike, drvene krovne koje su poltovane sobe toliko da su sebi sagradile grobnice. Izbavite sebi ravnost rođakstva i tome da je rođena na Dan zaljubljenih (14. februara). Ona ipak mora pronaći svoju ljubav, ali reko bi, pratio na njen način života. Iako sa Larra znate pustolovine, ona se ponaša osveć uzajamnom.



potrčite uz padine odo-  
le je krenu-  
la grmlada.  
Dođite do  
poluge i po-  
vucite je.  
Popnite se  
na blokove  
koji su se  
pojavi-  
li na  
sredini sobe  
i preskočite  
vucu. Popni-  
te se u rupu  
na zidu i

skočite sa druge strane majmunskog nosa. Povucite konop-  
jac i spustite se dok ne vidite sa više nosa. Potrčite se i  
uhvatite se za doryu lanu, pa uđite u tunel.  
Popnite se uz most i dođite do vrata ispred vas koje se  
otvaraju, ulazite, pokupite Pharos Pilar (Faranov stub), i  
otvorite vrata. Izadite iz sobe putem kojim ste ušli i uđite  
na drugu kapiju na vrhu stuba. Skrenite levo u sobu sa dva  
predesola i dve rešetke u podu. Stajite na obe rešetke da  
biste upali oba predesola i onda pokupite baklju sa poda  
i upalite je. Izadite iz sobe i razmislite put hodnika.

Bacite baklju na drveni pod da izgori. Uskočite u rupu ko-  
ja se stvorila i pokupite papir sa muzikom sa poda. Uđite u  
rupu i otvorite plava vrata. Sada ste opet u glavnoj sobi.  
Potrebno je da se vratite istim putem kroz sobu sa plane-  
tama, zvezke sobe, na blokove pa kroz praznu sobu do  
balcona. Uđite u zasednu sobu i pridite harfi koju će Lara  
dovoditi i otvorite se skrivata vrata. Krenite u tunel, po-  
vucite lanac da otvorite velika plava vrata. Skočite dole i  
potrčite u sledeći nivo.

## Nivo 19 Hall of Demetrius

Iđite niz hodnik, niz stepenice u veliku hol. Krenite na vr-  
ta sa vaše desne strane, pa uz stepenice. Pokupite na vrhu  
Pharos Knot (Faranov čvor) i vratite se na pod. Krenite  
kroz suprotna vrata pa uz stepenice.

Posle "filma" upućuje tri pirata koje je Yon Croy poslao.  
Posle ih ubijete vratite se do mesta gde ste pročitali pismo  
i uhvatite lampu. Videćete na poću oslike kuda je lampu  
vučena i to uradite ispred padine, i otvorite vam se vrata.  
Pratite hodnik, spustite se niz rupu da završite nivo.

## Nivo 20 Coastal Ruins - Part two (Priobalne ruševine - drugi deo)

Izadite iz vode, pokupite prvu pomoć i municiju. Popnite se  
na platformu, skočite na merdevine uzorak rupe. Popnite se  
do vrha, ispržite napole ko vodi. Pivajte ko zalivu.  
Na valoj deonaj strani čete video podvodni tunel u koji ula-  
zite. Kada dođete do male pećine, skrenite levo i uplivajte  
u sledeći tunel da završite nivo.

## Nivo 21 Pharaohs, Temple of Isis (Faraoni, Isisov Hram)

Uplivajte u veliku pećinu ka platformi zbog vazduha pa ponovo  
zaroneć da odbezvete gladnu ajkulu. Razbite ka prednjem delu  
potopjenog hrama i uđite u rupu sa prednje leve strane.  
Potvarite stub u lešiste i krenite do sledeće rupe da posta-  
vite čvor u drugi prorez. Opet u padini, zaronite ispod de-  
limično otvor-  
enih vrata. Iđite  
uz stepene  
do velike sobe  
sa ramovima.  
Prđite malo i  
razmislite skel-  
et sa rice.  
Spustite se u  
rupu sa malo  
vode, zagliva-  
te do sledeće



sobe i otvorite troja zelena vrata. Umetite malo vazduha pa  
krenite kroz deana. Upućajte Faranovu joku sa lukom i  
stajanjem, a zatim razbijte 4 sanduka zbog prve pomoći i  
municije. Krenite desno uz stepenice i uđite u sobu sa ve-  
likom statuom.

Sa desne strane sobe se nalazi izbočina na koju se popnite  
i pomoću pipera izvadite bubu iz zida. Odrđite da sada uđite  
mnogobro žviri pa zato skočite dole i popnite se na drugu  
izbočinu da i tamo uradite isto. Ovim ste izazvali da se dve  
izbočine pojave na sredini sobe. Vi se brzo popnite, prit-  
isnite dva bloka na njima i potom se spustite do rupe ispred  
statue.

Ova soba u pozadini sadrži neke velike izbočine i dolazite  
do njih pomoću poslednjeg konop bloka. Popnite se na naj-  
niži deo bloka i bri-  
zo pretisnite za  
sajto usazati da  
biste skočili na iz-  
bočinu. Umetite  
ključ sa pjeđesola  
i gurnite tablu  
na levo da vam se  
otvoru kamena  
vrata.



Izadite odrđite do  
mesta gde ste ubi-  
li Faranovu pticu.  
Krenite uz stepe-  
nik levo u sledeću  
sobi, skrenite le-  
vo i upućajte sanduke za prvu pomoć i municiju. Uđite skel-  
let i uđite u sledeću sobu koja sadrži crnu piramidu, iskor-  
istite jednu od bubu da sklonite vrata. Potrčite deo koji pa-  
da na lubičastu vodu pa se spustite tuda.

Na dnu se nalaze još dve bube, ali prvo morate da razdete  
iz vode (rafte) pre nego što se zapali. Ukoliko ste srećni,  
zači čete na vreme, a ako ne ohrđete se u delu koji nije za-  
paljen. Pokupite dve bube pa doskočite do padine koja je  
sada u stvari set stepenica. Postavite bubu u piramidu i po-  
trčite još jednu padinu koja vodi do nafta.

Uradite isto kao u prethodnoj sobi, pokupite bubu i posta-  
vite je u piramidu i ponavljajući ovo sa trećom sobom u  
ovom delu.

Vratite se do početne sobe i popnite se uz stepenice da  
uđete u novo Kleopatrina Palata. Ovo vam na završava  
prethodni nivo ali morate tuda da prodete pored bube  
skrabje.

Krenite ka manjim od dvoja vrata sa druge strane sobe u  
hram. Iđite uz padinu do vrha pa u rupu. Brzo skrenite le-  
vo na stepenik, preskočite gorući tečnost i pajerom umete  
poslednju bubu. Sada saluvajte pasciju zbog težine na-  
rednog dela.

Dođite do nica izbočine na kojoj sada stojite. Pomente La-  
ru malo u stranu, tako da je okrenuta levo. Skočite kao i  
uvik do naredne nica. Onda je problem što ako nate  
okrenuti loko treba, Lara će udariti glavinu u tavanicu i  
pašće u vazu. Postavite pridite ivci i uradite skok u stranu  
da pridete što bliže levom delu nica pre nego što pad-  
nete u vatru.

Vatra ne može nikako da vas zahvati ukoliko skočite loko  
treba, sada skočite do nica. Izadite iz ovog niva i vratite  
se do sobe sa Piramidom. Postavite poslednju bubu na svo-  
je mesto i pokupite mehančki scab sa sredine piramide.  
Spajete ova sa ključem za navijanje koji ste dobili ranije i  
ponovo se vratite u Kleopatrinu Palatu.

## Nivo 22 Cleopatra's Palace (Kleopatrina Palata)

Prođite fontanu i uđite na vrta od dvoja vrata na kraju so-  
be. Iđite desno i razbijte sanduk zbog prve pomoći. Prstite  
put dok ne dođete do hodnika sa znakom bube i neobičnim  
rupama na podu.

Iskoristite mehaniku bube za sklonjenje šiljka. Kako bu-  
ba bude prešla preko, mali šiljak će trati tri puta, zato pra-  
tite bubu ostajući jedan korak iza nje. Kada ste bezbedni,  
vamo bubu i uđite u sledeću sobu. Dođite do rupe sever-  
no i izbegnite rthapuća sobu. Otvorite kutiju zbog desne  
Rukavice. Razmislite skel-let i završite iz sobe.

Ovaj nivo (kao i Spasenje Agarta, Boji gvoj  
Četvrti nivo) Lara je ispravila da čini lepicu muziku, ali pošto je bila gost na  
turneji grupe U2 potpisuje je ljubav njihove muzike. Takođe je upoređuje sa muzikom  
grupe Nine Inch Nails i misli da je to "dobro lagana muzika". O čemu misli, general-  
no, misli da je dobra za stvaranje.



Ovuljena hrana: Usprkos tome što je oblar posavilac hrane još iz doba kada je završavati školu i što je prošao većinu egzotičnih svjetskih specijalita, kada je kod kuće Lara već poznaj na tostu.

Ovuljeni prevor: Norton-ov motor.

Obočava: Bilo kakav pitaloj u ruku.

Vratite se do krap hola i skrenite desno, sklonite bazu na sledećem setu škljova. Ponovo uzimate bazu i krenite uz stepenice, skrenite na prvo desno u ruku pored sešira. Otvorite kutiju za municiju i izadite pr naga vas sklet na padine. Skrenite levo



uz stepenice, pa desno spod stepenica do veće sobe gde ćete na njenom kraju nje naći još jednu kutiju. Pokupite prvu pomoć, okrenite se i ubijte Faranovu pticu i sklet. Pogledajte oko i primetite polugu na visokom zidu do koga ćete skočiti i povući je da otvorite vrata.

Popravite se na blok koji se pojavio i dođokite do pukotine u zidu i kad budete mogli uđite u nju. Polako ste u sobu, izbegnite sešira, otvorite kutiju i uzimate desni "Greene". Pojavio se sklet, pa se zato brzo vratite pored sešira do vrata koja ste otvorili, jer ste sada otvorili vrata koja nisu bila otvorena. Uđite i otvorite dva sinikla zbog prve pomoći i strele za luk. U sanduku desno čete naći Phantosa Koc (Faranov čvor). Kada izadete skrenite levo prateći hodnik ka istoku do iza stepenica u sledeću sobu. Uđite se uz pokluzne stepenice i postavite čvor u predviđeno mesto.

Sada uđite u sobu, popnite se na zbočinu na sredini sobe i uzimate prvu pomoć. Bronzana kapija Lare će se pojaviti na drugoj platformi a zatim spirale će okruživati vasku platformu. Spirale vas neće povrediti pa se slobodno spustite. Pomoću bloka na drugoj strani sobe se popnite na ivicu.

Pomoću rešetki, kao majmun se prebacite na drugu stranu do sledeće zbočine. Upućajte Faranovu pticu da ne bi napušta bronzanu Laru, jer vi tako gubite energiju. Kada dosegnete navišu platformu, pogledajte ulivo i desno i videćete prelazite koje treba povući. Pošto ste povukli oba, vratite se do poda i ponovo se popnite ali samo ako vam je energija puna, trebate vam.

Drop vrata sa vrha leve i desne su otvorena. Prvo idite na desno i ubijte sklet, uklopite skrievni prekidat da dočepate Oryate Handle (ručnik), ga krenite do sledećih vrata teško ućinite i ovide da biste uzeli Hathor Effigy. Kombinujte ova dva da biste dobili Portal Guardian (čvor vrata) i postavite ga na mesto pored drugih vrata.

Sidite na stepenice i gledajte "film". Dva Amazonka čuvara će vas napasti, sklonite vas najmoćnije oruđe protiv prvog čuvara i kad njega sredite ostali će se zalećiti. Uđite na vrata iz čuvara da nađete len Greene i Breast Plate (grudna ploča) pa zatim krenite ka stepenicama na kojima je Lara sedela u "filmu" i izaberiće bilo koju rupu da se spustite i završite nivo.

## Nivo 23 City of The Dead (Grad Mrtvih)

Upućajte dvojku na krovu i niči, popnite se do ivice da pokupite revolver. Sedite na motor i prateći put pregapite sledećeg mornika, uđite sa motora. Uzimate njegovu municiju, potonite na levo, prodite rampu do ograđenog dela.

Upućajte čuvara i uzimate njegovu municiju. Vratite se na motor, vozite se unakolo, prodite do male ivice. Popnite se, a da vas ne upucaju prenik. Sklonite bezbedno telo sa kapije i uzimate prvu pomoć. Vratite se na motor, skrenite levo i opet levo. Sidite sa motora i popnite se na svu ivicu izuzmite kroc rupu i spustite se do oblasti ispod da povučete prekidat da biste otvorili vrata sobe u kojoj je bilo beživotno telo.

Popnite se na ivicu do sobe sa beživotnim telom. Sada možete da se popnete na ivicu i trknete do kraja hodnika gde ćete iz ptiće perspektive videti kameru nekoliko uzad vas. Povucite prekidat da otvorite vrata iznad rešetke i vratite se do motora. Idite napred dok ne dođete do strnog brdaša. Morate da budete u punoj brzini da biste upeli da probijete barikadu na vrhu i prošli deo do mračnog dela.

Vozite se tuda okolo dok ne uđate u zid, i verovatno kroc njega. Sidite sa motora na sledećoj krivini na levo da uzimate prvu pomoć. Popnite se na malu ivicu i spustite se u rupu sa vodom, pa potom izadite i pratite hodnik uzvodno do prve desne, do sobe sa tri štitila. Upućajte ih i krenite desno preko blage padine do sobe sa beživotnim telom desno od vas. Ispred vas se nalaze roze stepenice, a na njih rupa sa vodom, a pored prekidat. Nađite pukotine preko kojih ćete preći dok se ne popnete u rupu.

Pogledajte okolo i pronađite rupuću plavu kuglu. Pomoću ptičija i snajpera upućajte kocu da oslobodište duha, da biste potom potražili uz stepenice i spustili se u vodu. Jaka struja će vas odvući do rupe. Tu izadite i skočite sa ivice da biste se našli u sobi sa mrtvacem, a pošto se voda zalećila, možete do prelazita da ga aktivirate, otvorite vrata i krenete do plavih vrata.

Otvorite ih papirom da uzimate prvu pomoć. Okrenite i skrenite prvo levo, skočite na dve visoke ivice i krenite pravo na vrh. Čubate da biste prošli kroc malog prolaz pa se okrenite. Padnite nazad i uhvatite se za ivicu pa se prebacite do sledećeg voda i popnite se, opet se okrenite i stonite u pravcu poluge na zidu pored kapije. Dohvatite polugu da je aktivirate i otvorite kapiju.

Uđite čoveka koji se pojavio pa se vratite do motora. Izadite iz tog dela probijajući zid.

Prodite kapije, spustite se u klisuru na drugu stranu, krenite uz stepenice i uđite u rampu na vrhu u punoj brzini. Pratite stazu na desno i uđite sa motora kad vidite padnu na levo. Trknete nazad uzvodno, preskočite malu zbočinu i pritisnite prekidat da aktivirate platformu. Krenite onda uz padnu sa ledina okrenutim glavom stepenicama.

Preskočite rampu i spustite se na rupu u čolku. Vratite se do kamenih rešetki gde je bio mrtvac i skočite u rupu uzad. Puzate priste hodnik i na pola puta povucite polugu i vratite se do motora. Sada se vratite dno do stepenica i vozite do pola njih. Sidite sa motora i dođite do pukotine na desno, pritisnite hodnik do kraja.

Preskočite ulicu iz trka i popnite se gore. Uđite na otvorena vrata u čolku. Na kraju hodnika čete videti puške i burađ sa gnom. Pucajte u burađ da uradite puške. Dođite do kraja ivice sa druge strane ulice.

Pratite ivicu sa leve strane i popnite se kada budete mogli. Preskočite kroc da ne vidite polugu, povucite je i vratite se motorom. Vozite do sobe gde ste prvi put pomerili mrtvaca i prodite kroc suprotno kapiju, koja je sada otvorena.

## Nivo 24 Chambers of Tulun (Tulunove Odaje)

Od početka nivoa krenite motorom do prve razlanske i skrenite desno. Dvite nogu dole dok budete skretali na sledeće levo. Opet nagli len zakriviti i brzo preko leve strane klisura, koju kad prodete, put ide levo a vi čete stati ispred kamenog stepenika. Sidite sa motora i popnite se na stepenik, okrenite ka severu i pogledajte ka zgradi.

Videćete čvor, skočite u vis i uhvatite se za ivicu, onda potonite i upuzite u tunel u kome čete na kraju naći muredu i prvu pomoć. Sada uđite u zgradu kroz otvor na južnom zidu, levo od stepenika gde vam je motor i uđite u glavnu sobu. U levom čolku se nalazi ptičol za granat.

Vratite se do motora, vozite ga nazad do rampe i parirajte ga pored rupe u zidu zgrade suprotne od rampe. Uđite u zgradu i prođite do druge strane, ponovo na ulicu, krenite na zapad prateći put na levo. Tu čete naći ogromnog

Epigrafski čuvani koji raspada tako što pušta šok anksije, pa se držite što dalje od njega.

Uzdičite u zgradu, belile od čuvara, u sobu na jugu. Tu ćete videti dva bloka na koja možete da se popnete, pored malih otvora u zidu. Popnite se na levi blok i izvedite treći skok ka ivici zidnog lužnog svoda iznad vas. Odatle krenite do ivice betona okrenuti levo u zidu. Izvedite treći skok i uhvatite se za ivicu. Krenite na desno do mesta gde možete stajati, okrenite se i skočite u mesta na zid.

Pređite oko zida do sledeće ivice i odatle preko ivice dočepite do hodnika. Na kraju hodnika skočite, uhvatite se i povucite sebe gore. Izrinite na krov i povucite poluge koju vidite jer ćete time zaveriti sve ulaze i izlaze zgrade, zavaravajući bespomoćnog čuvara unutra. Ali to će vrlo kratko trajati i zato poželite da drugog kraja krova i potražite ikaleni deo.

Pored tog dela se nalazi ivica. Skočite iz trika da njega i hodnika do sklopa dela krova, okrenite se istočno i posvojite Laru u liniju sa vlačim konopcem. Skočite u vis i uhvatite se za konopac, potom postavite Laru u pravcu rupe u južnom zidu. Zanjete se sa i skočite kad ste blizu rupe. Kad doskočite, brzo protičite pored čuvara i uskočite u rupu u podu.

Trebalo bi da ste okrenuti rampi pored koje ste vodili motor kada ste ušli u nivou. Sedite na motor i što je brže moguće vozite preko klase do stepenika.

Sedite, predsto stepenik i otričite do drvenog točka. Već bi trebalo da vam je ostalo malo vremena, a možda nimalo, zato okrenite točak na putu da otvorite kapiju pored, uđite kroz taj otvor, pa uz merdevine pozadi i konačno izađite iz nivoa.

## Nivo 25 Citadel Gate (Kapija tvrđave)

Počnete tako što se spustite na pod ispod koga stojite. Pređite čoveku opremljenom na poslu i gledajte "film" jer će Azza neći lan o velikoj zvan. Posle nastavite pravo do sledećeg filma i polako ste saulali uz proročite pored njega ka severu. Brzo prođite sledećih nekoliko čokova dok ne dođete do glavo očišćenog dela. Popnite se na stepenik na levom zidu i potražite blok na severnom zidu. Popnite se preko i opet ćete videti kratzak "film" o oblasti ispred vas. Idite ka severnom zidu i povucite anđiju polugu. Potom krenite do severozapadnog čokla sobe i skočite na ivicu iznad i tu isto povucite polugu. Vratite se nazad do tri poluge. Ovog puta povucite levo i otkrićete vam se rupa ispod sanduka, a potom povucite i desnu polugu i tu će vam se otkriti rupa ispod sanduka.

Uskočite u rupu koja vam je napela. U tom hodniku ćete naći ledite za polugu ali bez poluge i zato iskoristite papir umesto toga. Okrenite se vratu ispod rupe koja je ispred drugog sanduka. Spustite se u rupu i krenite kroz otvorena vrata. Pokrenite preidač i desno se dve spari. Okrenite se vratu iznad vas i napadite vas glava horda skakavca.

Izađite odatle brzo pre nego vas živu pojedu. Krenite ka otvorenom vratima uz hodnik do kraja. Na vrhu ćete opet videti film koji će vam prikazati konopac. Doskočite iz trika do njega i zanjete se do ivice na južnom delu zida. Okrenite se na desno i opet doskočite treći do malog krova.

Skočite u vis do sledećeg višeg dela krova (isto okrenutog na desno), doskočite do sledećeg. Okrenite se ka jugu da biste skločili i uhvatite zid preko pravine. Pređite preko levog čokla zidu i spustite se na platformu. Okrenite se desno, skočite i uhvatite platformu preko sledeće pravine i dovučite se na sigurno. Okrenite se jugozapadno i skočite iz trika na platformu ispred velike pećine. Okrenite se i skočite do krova ispod. Odatle se okrenite na jug i pronađite deo sa narandžastim svetlom iznad.



Doskočite iz trika do tog dela, popnite se i krenite kroz hodnik. Kroz otvor na drugom kraju iz trika doskočite do dela sa lagernim dškom na vađe desno. Ovo će vam trebati za vaš motor, šada se okrenite na jug i iz trika preskočite klanc, ka otvore u daljinu. Trčite kroz ulice, izbegavajući šestu koju bi vam nanela zver, dok protičavate pored nje i vracate se do Azza. Posle "filma" popnite se na deo iz Azza i vratite se do Tulunovih Odaja.

## Nivo 26 Chambers of Tulun - Part Two (Tulunove Odaje - drugi deo)

Spustite se niz stepenice i skrenite desno na levo. Krenite niz hodnik i na kraju se popnite. Pošto ste opet na ulazu, pronađite vaš motor i prođite kapiju na severu da biste izašli iz ovog nivoa.

## Nivo 27 Trenches (Rovovi)

Sedite sa motora na vrhu rampe i skrenite desno, popnite se na nju i preskočite stepenik ispred vrata. Krenite pravo kroz ulice dok ne dođete do očišćenog sobe sa natrijumom i nekoliko sanduka. Čužite i putite do pozadine sobe dok vam sanduk ne zasmeti. Odatle možete da pogledate Gamu kanister na miralazu i da eksplozivno. Popnite se na naprati sanduk, okrenite se i skočite iz trika i uhvatite se za ivicu otvora visoko na severnom zidu. Povucite se gore, spustite se niz rupu u podu i krenite kroz hodnik u kom ste se našli. Kada dođete do otvora u podnožju zapadnog zida uvucite se unutra. Dok se provlačite, manjka sa natrijumom će početi da juri na vas i dva zastopnika pogotka bi mogla dobiti da vas udramaju, zato brže bolje putajte i ako treba iskoristite prvi potkor. Kad budete na sigurnom, upućajte manjka.

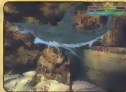
Zatim izađite iz tunela, skrenite ka severu do sledeće oblasti. Okrenite se ka zapadnom zidu i popnite se u pećinu a potom se okrenite i pucajte u tank sa gasom na miralazu (ja verovatno biste isto tako želeli da upucate i čoveka is). Vratite se istim putem do ulice. Krenite na sever, pa istočno posle rukohvata. Kad put bude iza na levo, u čete desno kroz malu pukotinu gde ćete naći kodirani filjak za oružje, a potom se vratite na ulicu.

Krenite pravo i skočite u vis kada dođete do ivice i naravno uhvatite se.

Pređite na desno, izbegavajući paru i doskočite pored zapaljenog dšga. Pod moćna dšga, pomoću papira otkrićete cev za ventil i kombinuje to sa N2O kanisterom. Vratite se nazad, pronađite motor, i potvrdite napravinu na njega. Od sada možete dobiti pojačano ubrzanje za vaš motor pomoću tastara za sprint. Šada krenite motorom nazad do ulaza Tulunovih odaja.

## Nivo 28 Chambers of Tulun - Part Three (Tulunove odaje - 3. Deo)

Pošto ste se vratili, vozite levom stranom i okrenite se kada dođete do klisure. Pomoću naprave, vozite uz desne stepenice pa uz rampu u zgradu. Sedite sa motora, poginete se na ivicu na zidu i prođite kroz vrata. U ovoj sobi upućete neprijatelja pa se spustite na stromu rampu. Kada sedite dole krenite na sever i pokupite baljku iz sobe na kraju.



Glavna karakteristika: rečni patok 9m

Hob: bilo koji natrijumski spoj. Posledno je interesno eksperimentiranje sa natrijumom i čisto ekstremnim radovima prevoza. Jednom je pristalo da obični silu (tupseru) sa tamnim njeve pustiošine dok je bila kod kuće.

Srbljovi. Njeve sadisa Corji, koja je je tada nekoliko puta.



Amisaje. Sa njem jedinstvenim italijum sponzoriranim u mogućnosti je da obori bilo koji vateroli rekord, pa još zato to i ne predstavlja neki izazov. Njena glavna ambicija je još uvijek u nedostizanoj svetoj gornjoj i prolaznoj. Takođe je razvila političku pretnju: Britanija (klasifikovano pokudajma da se popne na Mt. Everest. Ako on odmah se uspe, ovaj sebi je zacrtala da ga ona "odvuče".

Ubište čuvara pa se vratite do otvorenog dela i krenite hodnikom koji se nalazi desno od ulaza u ovaj deo. On će vas odvesti do suđenog hodnika sa merdevinama na jednom od zidova.

To su merdevine koje ste koristili da izađete iz Tuluonovih odaja. Umesto da se popnete, pronađite metalna vrata sa čokla, otvorite ih, uđite i ubijte čoveka pre nego što upalite baklju. Sa bakljom sada krenite napole do rampe na levom zidu. Na vrhu, pritisnite dugme za skoku, da bi Lara podigla baklju i aktivirala protiv-podarni sistem. Otvorite se i vrata pored vas. Uđite i povucite polugu, čime ćete pomisliti metalnu kutiju i sustav će prestatu da radi. Sada se vratite napole i krenite hodnikom kod severnog zida. Metalna kutija koju ste pomenili je u sobi gde ste uzeli baklju. Popnite se na kutiju i skokom iz trika se uhvatite za otvor visoko na istočnom zidu, pa se spuštajte na drugu stranu. Zatim se okrenite severno ka metalnoj kutiji sa slovom X. Izvučite oružje i pucajte u slovo, čime će se priključiti vrata. Pomoću pilokla i nišana skinite kosaricu, pa se ulazite na kapiju. Iziđte iz kapije se nalazi rupa u zidu sa ključem od krova koji naravno uzimate. Vratite se do sobe sa potpisom (tamo gde je protiv-podarni sistem) i umesto da skrenete levo od potpisu vi skrenite desno i prodirete kroz vrata sa žutim larcima da biste se vratili do motora i izišli iz nivoa kako ste ušli.

## Nivo 29 Trenches - Part Two (Rovovi - 2. deo)

Prođite rampu, sedite sa motora, pridite desnim stepenicama sa zelenim svetlom. Dok ste na stepenicama skrenite desno i popnite se na blok. Okrenite se na jug i uhvatite rasku ispred vas, time ćete spustiti kapiju na tavanici. Skočite i uvaćete se u prostor. Izpušite i spustite se u rupu. Iščitajte iz rupe u sledeći prostor.

Pre nego što izađete odzile potražite parče kamena zaglavljeno na nagle. Upućajte ga piloklom, koristeći razaz, vrate na ivu i pređite levo do iza čokla. Kada ste na bezbednom, spustite se na ivu pored svetla. Okrenite se, skočite i uđite u uhvatite se za plafon i pređite na drugu stranu. Tu će vas rapasti horda skakavaca. Posle sledeće ivice uđite u sledeći deo.

Ubijte negativca, skrenite desno i pomoću ključa za krov otvorite vrata. Izadite na sledeću ivicu, okrenite se na sever i skokom iz trika se uhvatite za ivicu preko puta. Pređite levo i kada možete upnite se i krenite kroz kratak hodnik. Pošto ste se popeli na blok, videte malu rupu u severnom zidu. Pomoću pilokla sa nišanom upućajte dugme u daljinu.

Vratite se na zemlju i popnite na motor. Vozite se na zapad iza čokla i nađi čete dva seta stepenica. Vozite se uz desno, okrenite NO2 radi ubrzanja. Držite se leve strane da biste preskočili prazninu pošte stepenica. Pošto skočite sedite sa motora i krenite ka istočnom zidu. Skočite i uhvatite se za merdevine, popnite se gore na otvoreno. Krenite niz hodnik da završite nivo.

## Nivo 30 Street Bazaar (Ulične Tezge)

Sedite sa merdevina na ivicu, pridite čoveku na zemlju i pogledajte "Yim". Uzimate od njega detonator i krenite ka zidu pored zapadnog zida i pokupite ručku. Onda pridite kolima odpozadi i uzmite "car-jack body". Pridite južnom zidu i pritisnite crveno dugme koje otvara vrata pored. Krenite kroz hodnik pa uz merdevine (pre toga bi ste mogli da se upuštate u rupu pored jer sadrži prvu pomoć). Kad dodate do vrha, pridite ivu, skočite i uhvatite se za plafon. Krenite na desno i pucajte na. Okrenite se ka južnom zidu, skočite i uhvatite se za mali prostor u koji se uvaćete. Pošto ste ušli u sledeću sobu, popnite se na kapiju nivo južnog zida i pogledajte svoj inventar: Kombinuje car-jack body sa

ručkom i pomoću toga, sa tog mesta, otvorite kapiju na plafonu.

Izadite na krov. Ne možete a da ne primetite manja koja uđira u nešto što liči na lift (je verovatno ne možete a da ne primetite i skakavce koji vas napadaju), i zato je posebno da odete na manje (kad ne uđira u lift), gurajte i povuče kutiju koja je ta, van svog puta. Onda, povuče i gurajte malu sa drvenom korpom na vrhu, na lift. Videćete film gde manja uđira u most tu iza čokla, na levo. Pređite most skokom iz trika, i uhvatite se za merdevine na drugom kraju mosta. Pređite izobila čokla, na levo, dok ne budete bezbedni na krovu. Sada

uđite u rupu pored merdevina i spustite se nekoliko lestica dole. Krenite istočno niz hodnik, do sledeće sobe. Skrenite desno na prvom raskrsnicu i preko drvenog poda dođite do sobe sa nekoliko sanduka. Pronađite bergluj vojnika na zapadnom delu sobe da dobijete potrebne informacije o dekoraciji. Vratite se do rampe i bućete voćima preteću muziku.

To je zato što Egipatski beli jurca okolo. Krenite ka severno-istočnom čoklu sobe i rampana biva da razbije okoline sanduke i tako otvori ovaj prolaz. Prođite kroz njega do sledećeg dela, skrenite levo, ubijte negativca i krenite niz put. Skrenite na sledeće levo (ispod snopa svetla) da biste išli iz nivoa.

## Nivo 31 Back to the Trenches 2 (Nazad u rovove 2)

Krenite na zapad kroz hodnik, skrenite desno i popnite se uz prvi set stepenika na koji radećete. Odatle pratite ulicu na levo, pa desno i opet desno. Dođi ćete do drugog seta stepenika (narandaste). Popnite se, i na kraju obilazite, krenite istočno na i preko stepenika od peska. Popnite se na do pola tampan blok kod istočnog zida. Postavite Laru da skoči i uhvati se za gornju ivicu istočnog zida sa bloka. Popnite se uz merdevine ispred vas i vratećete se na sledeće tege. Vratite se do dela sa kolima i otvorite dugmetom. Ovog puta krenite na istočno vrata. Na kraju hodnika ćete naći vrata, otvorite ih, uđite i ubijte negativca.

Krenite severno do krova ove obilaz, skrenite levo i videćete crveni znak sa labirintom i kosirna. Pridite zraku i izadite iz ove obilaz. Nađi ćete seba kako stojite ispred nekoliko crvenih znakova. Oni fote mirno polje. Pomoću detektora se nalaze mina, pa otrišite do krova do druge strane i pritisnite crveno dugme.

To će otvoriti vrata na vidjod drugoj strani, na južnom zidu. Prođite kroz vrata i nađi ćete val motor. Njime prodirete kroz ova vrata, skrenite levo, pregažite negativca i vratite se preko rampe do kapija tvrđave.

## Nivo 32 Back to Citadel Gate (Nazad do kapije)

Vozite pravo i pomoću NO2 rasčistite mirno polje. Vozite okolo na levo, i raskrenite NO2 ball kada budete prolazili pored zveri. I uskoro ćete naći na Aziza. Pogledajte pricu i spremite se za Tvrđavu.

Kraj rešenja ćete naći u narednom broju. Pišite nam koje biste rešenja želeli da objavimo u narednim brojevima!







fig 2



Danas postoje stotine pravila (to su obilježbe knjige sa nazivima, zanimljivostima, magijama i svetovima) koja služe Napaćenije firme koje in proizvode istim brojevima. Tj. Može se naći i na raznim drugim. Provedite sretovni bal sa biserima. Uspole: [http://www.turkey.com](#)

[illegible]

to the so-called 'grey wedge' (the grey is a reference to the postal code).

[illegible]

U sledećem broju poćrdimo za opširvanjem najed-  
nostavnijih javila koja moćete zaplati i imati neć  
slaviti slatke za javne.

[illegible]

Dvako izgleda jedna od malenih igrački koje su jednoobrazne igre. Već ih je poznato super grafički i žvaka, gamu i nivo i dobar i malen. Svi su u tome što ih je srećno igre ne košta ništa. Kao poklonici konja, vama možda (ko) je ima u mnogobrojnim kolekcijama. Dođoše u baroknu umetnost.

[illegible]

# igre bez struje



# STROGO POV.

## Sonic Adventure

### Igraj kao Super Sonic

#### U ulozu Super Sonica:

Završi igru koristeći sve uloge

#### U ulozu Tails-a:

Kada ga dobiješ, koristi drugi kontroler da bi njime upravljao.

#### Brzi okret Sonica:

Ponavljajući pritiskaj X



## Mario Golf

### Više likova, turnir ...

#### Ulazna Sifra:

Idite u glavni meni i označite "Clubhouse", i stisnite sledeće Z+R+A

#### Nintendo Tournament:

Idite na ekran za unos šifre i unesite sledeće: KPXWN9N3

#### Dodatni likovi:

Idite na "Versus mode" i pobedite bilo koga. Sada možete igrati u njegovoj ulozi



## Jet Force Gemini

### Ima li neko bolje oružje od tebe?

#### Sva oružja:

Idite na ekran za odabir lika i pritisnite analognu palicu desno tri puta. Sada pritiskajte na levo i odaberite Lupusa. Započnite igru i tokom igre unesite sledeće: C-desno, C-desno, C-desno, C-levo, C-desno, C-desno, C-gore, C-gore, C-gore. Čujete zvuk brežda ako ste dobro uradili. Koristite A ili B da izaberete oružje sa liste



## Vigilante 8: 2nd Offense



### Brže, jače, ubitačnije ...

#### (Za Dreamcast):

Unesite sledeće šifre:

#### (Za PlayStation):

U meniju za šifre:

Izaberite Opcon, i Game Status. Onda stisnite i držite (R1)+(R2)

#### Ubilačne rakete (Killer Missiles):

BLAST\_FIRE

#### Dodatna brzina:

MORE\_SPEED

#### Da pojačate napad:

UNDER\_FIRE

#### Brzo pucanje:

QUICK\_FIRE

#### Samostalno igranje (arkadni mod):

HOME\_ALONE

#### Bez gravitacije:

NO\_GRAVITY

#### Big-Wheel mod:

GO\_MONSTER

#### Pogled FMVs:

LONG\_MOVIE

#### Isključi Wheel napad:

DRIVE\_ONLY

#### Hi-Rider automobili:

JACK\_IT\_UP

#### Probijanje zidova:

GO\_RAMMING

#### Slučajna akcija:

QUICK\_PLAY

#### Spori mod:

GO\_SLOW\_MO

#### Vožnje nekih automobila kao protivnik

(moguće jedino u Multi-player modu):

MIXES\_CARS



## Tajne šifre za tajnog agenta

## Igra kartama:

Unesite šifru za igru kao vaše ime

Šifra	Igra
REDGG	Red dog
BJACK	Black Jack

## Odabiranje nivo:

Da odaberete nivo u James Bondu 007 jednostavno snimate valju igru sa imenom "level select" i kada budete učitali sledeći put dobićete izbor iste nivo.

## Pronalaženje M.A.R.B.L.E.

Prvi put kada budete razgovarali sa Q (London, Bondov glavni šef) videćete čoveka u stolici iza njega. Ako odete stolici prešajuci A ili B stolica će probiti zid. Prođite kroz rupu u zidu i pokupite M.A.R.B.L.E.

## Prelaz u Kurdistan

Uđite u kuću koju okružuju dva velika bloka. Ako čovek kaže "Dobar dan" to nije rešenje - moraćete da odbacite nešto od dodataka. Ako kaže nešto drugo uzmete prsten od njega, pronađite zavorenika, i pokažite mu prsten. On će vam tražiti da donesete neki papir iz najdalje kuće severno. Vratite se sa papirnom i on će vas pustiti da prođete

## Skriveni čelid

Da uzmete čelid, idite u kuću koja se nalazi sa leve strane valjeg skrota kada startujete igru. Uđite u kuću, idite iza kreveta i pronađi ste ga.

## Maccarech

Na početku uzmete ključ od vaše sobe od recepcionara. Pretražite sobu da nađete prvu pomoć, zatim napustite hotel i idite u Kasino. Idite do kassira i uzimate vaših 1000\$ za kockanje. Ako izgubite sve pare molite se vratiti i uzeti novih 1000\$. Kada jednom zaradite 2500\$ možete ući u "Baccarat room", ako osvojite dovoljno novca pojavice se Mr. Foz. Kada se on pojavi napustite Kasino i potražite "Q Branch" zgradu. Dobijete sat-laser. Sada idite da nađete pisicu. Kada je nađete, potražite čoveka koji prodaje pilice jer morate da ukradete pile od njega. Odnosite pile čoveku koji ima puno mačaka. On će vam dati mačku za pile. Idite ka čoveku koji ima problema sa dosadom i dajte mu mačku i on će vam dati biser. Sada idite kod trgovca dajte mu biser i on će vam dati lažni pasok. Dajte lažni pasok onome ko traži Maccarech i on će vam dati dvogled za noćni vid. Sada idite na severozapadni deo pape i ušlete u kaskombi. Konsultirajte noćni vid da vidite dve zgrade ograde. Možete ih razbiti vašim laserom. Ušlete u vrata kopa vode ka Mr. Bliss. Kada je vidite pričajte sa njom i ona će vam dati veliko, redak dijamant i vi ćete se odjednom naći na ulici. Ponovo se vratite u kaskombi i pronađite čoveka pacova, dajte mu dijamant i on će vam dati pilok za prigušivač. Sada ušlete u drugu ogradu dok ne sretnete Mr. Fozu u "Baccarat" sobi i pogodite ga pilokom. Sada ponovo idite u Kasino i tražite Mr. Fozu. On u džepu ima ključ od sobe čudnog joba. Kada uzimate ključ vratite se u hotel i idite u najdalju sobu na donjem spratu. Tu ćete naći čudnog joba. On će vam oduzeti skoro svu energiju, prvu pomoć i baciti vas u šahru da umrete u peslu (drugi način da dobijete ključ je da osvojite 17000\$, idite do recepcionara i on će vam dati ključ kojim ćete otvoriti sobu).



## Crash Bandicoot Warped



## Nova garderoba i ekstra staze

## Rex dodatni nivo:

Počnite od jedanaestog nivo i igrajte dok ne dođete gde počine veliki dinosauri, tu neka vas zarobi drugi pterodactil i oboj cete na 32 nivo.

## Još jedan extra nivo:

Počnite na četrnaestom nivou i igrajte dok ne vidite ukršajući znak (na pola nivoa sa leve strane). Samo idite u desno u znak i oboj cete u 32 bonus nivo.

## Demo igra:

Da uđete u "Spyro The Dragon" demo unesite sledeće na glavnom meniju

Dva puta gore, dva puta dole, levo, desno, levo, desno. ■

## Medal of Honor



Kodovi se moraju uneti u odeljak za šifre. Ako pravilno unesete šifru, "Enigma Machine" će zatreptati zeleno. Ovi kodovi važe samo za pređene nivoa, pa u SECRET CODES morate da uključite željenu opciju.

Nevidljivost:  
MOSTMEDALSNeograničena municija:  
BADCOPSHOWGovor na Engleskom:  
Unesite SPRECHEN u meni za šifreZa dodatni lik u multi player modu unesite:  
BIGFATMAN4 x brže pucanje:  
ICODIDOOECReflektujući meci:  
GOBLUEAnimacije:  
SPRECHEN

ISTROGO POV.



## Tomb Radier 4: The Last Revalation



### Napomena:

Da bi lako okrenuli da Lara gleda na sever, nadite nacu koja je okrenuta ka severu i okucite se na nju. To ce vam omoguciti da podestite kompas tačno ka severu.

### Da preskočite nivo:

Okrenite Laru tačno ka severu. Sada idite na "Inventory screen". Kada je Lara okrenuta tačno na sever kompas ce trpaziti. Idite na "Load" opciju pritisnite i držite sledeće:

**[R] + [L] + [R] + [R] + gore** i pritisnite **Δ**.

Napustite "Inventory" i obićete u sledeći nivo.

### Svi dodaci:

Okrenite Laru tačno ka severu. Sada idite na "Inventory screen". Kada je Lara okrenuta tačno na sever kompas ce trpaziti. Idite ka "Small MedPack" i pritisnite i držite sledeće: **[R] + [L] + [R] + [R] + dole** i pritisnite **Δ**.

### Sva oružja:

Okrenite Laru tačno ka severu. Sada idite na "Inventory screen". Kada je Lara okrenuta tačno na sever kompas ce trpaziti. Idite ka "Large MedPack" pritisnite i držite sledeće: **[R] + [R] + [R] + [R] + gore** i pritisnite **Δ**.

### VAŽNO!

Ako koristite trik za preskakanje nivoa, postoj mogućnost da ne možete da dođete do kraja igre, jer može da skoči i unazad!

## Tarzan



### Da skupite više života:

Ovaj trik u stvari jedino radi na kasnijim nivoima. Ali, ako vi želite više života, možete se vratiti na ranije nivoa, sakupiti mnogo života i sačuvati ih za kasnije završavajući nivo. Tada idite na teže nivoa i nastavite igru.

Disney's  
**TARZAN**

## Chase HQ



### Biranje nivoa

Na naslovnom ekranu držite strelcu dole + **B** + **A** i pritisnite **START**, zatim pritisnite **A** ili **B** da promenite nivo.

## Gran Turismo 2



### Kako da ...

#### Osposobite "Super Licence"

Prvo položite za **A**, zatim **B**, Internacionalnu **A**, **B** i **C** dozvolu. Sada vam je na raspolaganju Super Dozvola.

#### Osposobite "Event Synthesizer Race"

Kada položite Super Dozvolu, moći ćete da osposobite "Event Synthesizer Race".



## Nagano Winter Olimpik



### Da li ste probali skijanje na glavi?

#### Igrači skijaju na rukama:

Idite u olimpijski mod i izaberite "Freestyle Aerials" i pokupite bilo koji trik. Dok se spuštate niz brdo ne pritisćete ni jedno dugme. Čekajte da napustite rampu i onda pritisćete **B**. Ako se prizemljite, vaš igrač će skočiti napred, sleteti na glavu i nastaviti da skače sa glavom u snegu. Izgleda dobro, a i leđa više ne bole ...

## Fighting Force 2



### Neograničeno municije

Na uvodnom ekranu (kada se pojavi **PRESS START**) stisnite i držite:

**[L] + [R] + [R] + Δ + X** + levo

Sada možete početi igru i trik je aktiviran.



**FIGHTING FORCE 2**



## FIFA 2000



### Gde su najbolji?

#### Gde je Ronaldo:

Ronaldo igra za Inter-Milan kao broj 9, i pod istim brojem za Brazil.

#### Gde je Pele:

Pele igra za Santos 62-63 kao broj 10.

## Army Men: Air Attack



### Da pristupite svim kopilotima:

#### Unesite sledeće kao šifru:

Gore, dole, gore, dole, gore, dole, gore, dole



## Colony Wars: Vengeance



### Pristup šiframa

Svi brodovi, misije, oružja i oskalo, unesite sledeće:  
Blizzard

#### Neuništivost:

Vampire

#### Beskonačno novca:

Hydra

#### Svi brodovi:

Thunderchild

#### Sva oružja:

Tornado

#### Neograničena sekundarna oružja:

Chimera

#### Pristup svim primarnim oružjima:

Dark Angel

#### Beskonačno after-burnera:

Avalanche

## Quake 2



### Ne nogu vam ništa ...

#### Ubistvo jednim pogotkom/Oružja ostaju:

Završite i smetite igru na easy nivou težine. Sada ćete imati dve extra opcije u MultiPlayer Modu.

#### Neuništivost:

U toku igre, pritisnite pauzu i unesite sledeće:

☐, ☐, ☐, ☐, ☐, ☐

## Colin McRae Rally



### Šifre za razna poboljšanja

SHOBOXES = Svi automobili

OPENROADS = Sve staze

TROLLEY = Skretanje svim točkovima

FORKLIFT = Skretanje zadnjim točkovima

HELLJUMPICK = Suvozač Nicky Grist na helijama

MOREOOMP = Turbo mod

BLANCHANGE = Zeleni želatinasti auto

BACKSEAT = Nicky Grist vozi auto

PEASOUPER = Sve staze u magli

BUTTONBASH = Pritisakajte X i O naizmenično da bi ubrzali

DIRECTORCUT = Možete editovati replay

KITCAR = Potpuno podešen Rally Edition auto

DIDDYCARS = minijaturni automobili

HOVERCRAFT = lebdeći automobili

## Crash Team Racing



### Gomila fazona

#### Spyro 2 Demos:

Idite na New Game ekran i dok držite ☐+☐, pritisnite sledeće: dole, O, Δ, desno

#### Da otključate "Ripper Roo":

Idite u MAIN MENU i dok držite ☐+☐, pritisnite sledeće: desno, O, O, dole, gore, dole, desno

#### Da otključate "N Trophy":

Idite u MAIN MENU i dok držite ☐+☐, pritisnite sledeće: dole, levo, desno, gore, dole, desno, desno

#### Da otključate "Penta Penguin":

Idite u MAIN MENU i dok držite ☐+☐, pritisnite sledeće: dole, desno, Δ, dole, levo, Δ, gore



## Day Fighter 63 1/3

### Promena likova

#### Igrajte kao Sumo Santa

Na ekranu za izbor borca držite L i pritisnite: A, C-Dole, C-Desno, C-Gore, C-Levo, B.

#### Igrajte kao Booger Man

Na ekranu za izbor borca držite L i pritisnite: Gore, Desno, Dole, Levo, Desno, Levo.

#### Igrajte kao Dr. Kiln

Na ekranu za izbor borca držite L i pritisnite: B, C-Levo, C-Gore, C-Desno, C-Dole, A.

#### Slučajan izbor borca

Držite L i R i borac će biti izabran slučajno.

#### Promena boja

Na ekranu za izbor borca označite svog borca i pritisnite C-Dole. Zli Mr. Frosty jedini ne može da promeni boju.

## Rainbow Six

### Nivoi po želji

Za izbor nivoa unesite sledeće:  
VZUFTMQ2GBSQ

# CROC 2

## Croc 2

### Kako rešiti problem nedostatka života?

#### Beskonačno života:

Iđite na naslovni ekran i dok držite **[R]** unesite sledeće:  
O, dole, levo, gore, desno, Δ, dole

#### Da dodate beskonačno kristala u inventar:

Iđite na naslovni ekran i dok držite **[R]** unesite sledeće:  
■, ■, O, dole, levo, desno, levo, desno

Sledeće, pođite novu igru i dok držite **[R]** pritisnite "X"  
Poravnajte po potrebi

#### Da otključate šifre:

Iđite na naslovni ekran i dok držite **[R]** unesite sledeće:  
Δ, levo, levo, desno, ■, gore, gore, levo, O

(u svakoj igri pritisnite **[R]** + **[R]** da otključate šifre)



**TRIKOVI I ŠIFRE**  
**ZA VIŠE OD 200 IGARA ZA**  
**SONY PLAYSTATION**

**VODIČI ZA**  
**- RESIDENT EVIL I**  
**- METAL GEAR**  
**- SILENT HILL**

**AKO STE SE ZAGLAVILI I**  
**NE MOŽETE DA NABAVITE**  
**OMILJENU IGRU, JELENE DA**  
**PREKOPATE DRUGAVALIČE**  
**POSADNO NIVO ILI IZUMOVITNO**  
**JELENE DA VIŠTE KOD IGRE**

**PROBLEM JE REŠEN NABAVITE**

**TRIK**

**U SVIM BOLJIM CD - KLUBOVIMA**  
**ILI POUZECOM NA TELEFON:**  
**011/400-845**

## MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe ili prodaju mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus".

Prodajem Super Nintendo sa 2 džojstika, adapterom, antenskim priključkom, i sledeće kertridže: Mortal Kombat 3 Ultimate, Asterix i Obelix, Super Star Wars, Aladdin, Donkey Kong 2 i Donkey Kong 3

Tel: 334-04-04  
Prodajem Sega Mega Drive komplet.  
Tel: 868-021

Prodajem Nintendo 64 u odličnom stanju. Cena po dogovoru.

Tel: 444-1774

Prodajem sivi Game Boy.

Tel: 444-03-28  
Kupujem polovan Sony PlayStation.

Tel: 848-59-90  
Menjam CD igrice za Sony PlayStation. Javite se! Zoran.

Tel: 34-28-355  
Prodajem časopis, "TriK", 2 polovna džojstika, diskove za PSX, tražim Xenogears, FF Tactics i ostale RPG igre. Javite se!

Tel: 318-24-12



# MATRIX

**Bonus vodi prvih 20 čitalaca koji nam pošalju e-mail sa naznakom Matrix, na premijeru ovog filma 13.04.2000. u Sava Centru**

Glavni	Keanu Reeves, Laurence Fishburne,
Glavni	Came Ann Moss, Hugo Weaving, Joe Pantoliano
Glavni	Lary & Andy Wachowski
Scenarij	Lary & Andy Wachowski
Producent	Joel Silver
Trajanje	136 min

Dve su realnosti, jedna je u svetu koji živimo, druga je fiktivna, virtualna. Jedna je san, druga je MATRIX. "Jesi li ikada imao san, za koji nisi siguran da je uopšte to i bio? Šta ako ne uspeš da se izvučeš odatle? Kako ćeš da razlikuješ stvarno i neštvarno?"

Neo (Keanu Reeves) istražuje istinu o Matrix-u, iako o tome zna samo iz priča. Nešto nepoznato, misteriozno, nešto što kontroliše njegov život. Šta je Matrix? Neo veruje da Morfeus (Lawrence Fishburne) jedini može da ga odgovori. On je živa legenda, opasan, neuhvatljiv, tajanstven. Jedine noći Neo se upoznaje sa Trinitijom (Came Ann Moss) koja ga vodi do podzemlja. Tamo se susreće sa Morfeusom, koji ima jednostavnu logiku: "Niko ti ne može reći šta je Matrix. Moraš da se potrudiš sam da spoznaš". Pomalo razočaran, Neo već sumnja da je Morfeus "taj koji

## eXistenZ



Glavni	Jennifer Jason Leigh, Jude Law, William Dafoe
Režija	David Cronenberg
Scenarij	David Cronenberg
Muzika	Howard Shore
Slike	1.27 1. posetka za 1849
Trajanje	99 min
Specijalni sadržaji	Režiserski trailer, Dolby Surround

Od izlunog reditelja mnogih horor i SF filmova, Davida Cronenberga, ovoga puta nam dolazi još strašnji film - eXistenZ, koji je u poređenju

sa još jednim velikim horor - Matrix-om (sa zvezdom Keanu Reeves) jednostavno - deđa igra, jer se postavlja pitanje - gde prestaje realnost, a gde počinje igra? U ovom futurističkom trileru, Jennifer Jason Leigh ("Dolores Claiborne"), "The hand that rocks the cradle", malo poznati Jude Law ("Gattaca") sa Umom Thurmann i William Dafoe ("Speed 2", "Affliction") izazivaju granice realnosti kao niko dosad (ipak ne zaboravimo "The Lawnmower Man" ili u prevodu "Kosač", koji se bavio istom tematikom, ali to je bilo '91.) U toku svoje prve prezentacije neverovatne virtualne igre - koja se zove, pogodili ste - eXistenZ, glavni dizajner, briljantna Allegra Geller (J.J. Leigh) je brutalno napadnuta od psihobolnog manijaka koji se namerava da ubije nju i uništi njen projekat. Uplašena za svoj život, Allegra se dala u bežstvo i pomoću mladog pomoćnika (Law) uspeva da oprobata oštećen sistem, tako što ga ubeđuje da joj se pridruži unutar same igre!!! Ovdje sada počinje pravi pakao, jer njihovi strahovi iz stvarnog sveta počinju da se stapaju sa fantazijama same igre! Ako ste spremni da se igrate, onda je na vas red da se uključite u ovaj fantastičan hit i zato ga obavezno pogledajte!

## The Negotiator

Glavni	Samuel L. Jackson, Kevin Spacey
Režija	F. Gary Gray
Scenarij	James DeMonaco & Steven Far
Muzika	Gordon Bennett
Slike	2.35 1
Trajanje	124 min

**Specijalni sadržaji:** Izdavačev izveštaj, priručnik ovi scena, trailer, sa lica rečima: film u filmu, video u Dolby Digital 5.1, engleski i španski, titl engleski, španski, holandski, norveški, danski, francuski, portugalski, japanski, poljski, grčki, švedski, turski, italijanski, vladavski, kineski, francuski, italijanski i engleski iz sa zvukom običnog sluha.



Malo poznati: F. Gary Gray ("Set it Off") je rebrao sada već poznati film o dva pregovarača. Ovakvo polje Danny Romanu (Samuel L. Jackson) i Chris Sabianu (Oskarom nagrađeni Kevin Spacey) koji znaju sve trikove svog zanata.

Romanu igne partner i biće oklevljen za njegovu smrt. Tek otkriven, pod pritajom zatvorskom kaznom, prnuden je da ovog puta on bude taj koji će uzeti taocu da bi dokazao nevinnost i prikazao prave negativce. Zato Sabianu nije dat nikakvo lično zadatka, jer treba da reši linzu talaca koje je Roman uzeo, a obojica su majstor svog zanata. U tri s vremena, istovremeno u tri jedan protiv drugog, Sabian će pomoći Romanu da razbistri alenu koja dospeće do samog vrha.

**film i muzika**





zna". Sajler (Joe Pantoliano) je iz Morfeusove ekipe. On je takođe skeptičan. Postoji grupa ljudi koja čuva Matrix. Njih predvodi agent Smith (Hugo Weaving), koji ima za-

ključnu ulogu. Film je kombinacija dramskih momenata sa vizuelnim efektima, u akcionim scenama je korišćena azbuka tehnika borbi od kojih zastaje dah. Poseban pečat filmu daju akcione scene. Koreografija borilačkih veština je bila izazov za braću Wachowskis. Inspiracija iz hong-kongskih filmova je preobličena u "kubistijski manir", što predstavlja izuzetnu zabavu. Braća su kontaktirala Jen Vo Pinga, specijalistu za Kung Fu, koji je svoj pristanak uslovljavao ozbiljnim radom sa akterima.

Četvoromeštni rad sa glumcima bio je rezultat njegovog zahteva.

Specijalni efekti su odavno deo SF-a. Korišćenje ovog filma jeste postavljanje pokretne kamere, koja pravi 120000 kadrova u sekundi. Wachowskis su je nazivali "metak fotografije".

Owen Peterson, član produkcijskog tima, kaže: "Braća Wachowskis su zaista vezonani. Matrix će uneti nove pojmove u akcioni film. Film je iznad svega spektakularan".



stražuju metode kojima se služi da bi sačuvali tajnu Matrix-a. Na jednoj strani Neo, Morfeus, Trinity, a na drugoj agent Smith sa svojom grupom. Borba je žestoka, brutalna, besprijekorna. U njoj svako od njih traži svoju sudbinu.

Tvorci Matrix-a, braća Wachowskis, svoju autorsku kanjeru razvili su na istraživanju alternativne realnosti, gde zakoni postojećeg ne vaze. Čitajući stručnu literaturu, proučavajući mitove i legende, istražujući svet preko Interneta, shvatili su obe strane tehnološke revolucije: "Postoje ljudi koji smisao života shvataju dublje. U ovoj priči mi smo želeli da vidimo šta se dešava sa tim ljudima kada na pitanja dobiju šokantne odgovore. Njihova otelota su početak a ne kraj priče".

Braća Wachowskis su još pre stvaranja "Bo-und"-a imali scenario za Matrix. Joel Silver, koji je već radio produkciju sa SF trilerima ("Predator", "Demolition man"), prihvatio je posao. "Matrix je dobar film, radija se dešavati u budućnosti ali je ispunjena u sadašnjosti. Trebalo je mnogo vremena da se scenario približi gl-

## Holy Man



Glavni	Eddie Murphy, Jeff Goldblum, Kelly Preston
Režija	Roger Corman, Stephen Herek
Scenario	Tom Schulman
Music	Alan Silvestri
Duga	2.45.1
Tržište	1.99 evro

**Specijalni sadržaji:** Intervjui sa režijom, priprema filma, komentari, animacija u Dolby Digital 5.1 na engleskom, francuskom, italijanskom, animacija u Dolby Surround na mađarskom, španskom, 2D, francuski, portugalski, grčki, italijanski i engleski izvozi odličnog zvučnog efekta.

Pa ljudi je li to mogući? Da, to je on, "G", uvek nadahnuti, uvek nepredvidljivi i neopisivi mag (guru). Sa darom da se pojavi tamo gde mu nije mesto, "G" se pojavljuje ispred kamera tamo toliko da usrećuje milione gledalaca i, naravno, spasi Rickovu televiziju.

Uvek smešan, u ulozu kakvog do sada nije igrao (a igrao ih je dosta (npr. "Beverly Hills cop", "The Nutty Professor", "Dr. Dolittle" i dr.), Eddie Murphy zajedno sa Jeff Goldblumom ("Jurassic Park", "Independence Day") i Kelly Preston ("Jerry Maguire") glume u jednom filmu, koji je pravo otkrovenje za omladinu sumorne dane. Film nam donosi radost kakvu do sad nismo imali.

Celov. TV postavi i Rickiju (Goldblum), glavnog urednika Good Buy kanala za kupovinu iz letelice, treba veliko čudo da bi povratio refing, a urednika da spasi posao. A tu ulazi ON, zvani "G", jedan veliko osobešćenja a pogotovo čudak, koji će se sa svojim darom odlično snaći pred kamerama i naravno spasi televiziju, jer kupac je taj koji treba da bude zadovoljan. Zato Hvala na Svek Čoveče i obavezno pogledajte i ovaj film.

Izvor: EXIT DVD klub

## Methodman Redman:

## Blackout!

[DEF JAM]



Dva njuporka rep tekuća su na ovom albumu ujediniću snage i ovim potezom dobi dobru kombinaciju. Zabuđuje da je njihov zajednički album kvalitetniji nego nedavni solo albumi, posebno kada se zna iz koliko različitih rep ekipa i jedan i drugi dolaze. Dok je Redman vezan za Def Squad ekipu jednog od članova grupe EPMD,

Method Man je jedan od glavnih glasova čuvene Wu-Tang Clan ekipe (odnedavno otkrovenje i u PSX igrice). Možda zbog različitosti stila repovanja njihovih glasova i funkcionisali tako dobro zajedno. Redmanov opulitni, skoro lenji glas se sjajno slaže sa Method Manovim reskim kao nož mramra. Produkcija na albumu je podeljena između starih producenata i jedne i druge ekipe, moda preovlađuje fanovima def squad zvuk. 19 pesama na albumu nude mnoštvo hitova od uvođne "Blackout" sa sampliranim jednostavnim funk deoncom, do odlične "Fire in the hole" u najboljoj tradiciji zvuka Wu-tang Clana. Tu su i već poznata "How high" u remiks verziji kao i mnoge druge koje će zadovoljiti sve ljubitelje čvrstog njuporkog rep zvuka.





## Evropskih prvih 10

Mark Palmer ima igra Platforma

01. 01. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
02. -- **Soul Calibur**
03. 09. **Resident Evil III: Nemesis**
04. 03. **Goldeneye 007**
05. -- **Pokémon Yellow**
06. 05. **Tony Hawk's Pro Skater**
07. 07. **Super Smash Brothers**
08. -- **Crazy Taxi**
09. -- **Medal of Honor**
10. 04. **Final Fantasy VIII**



## Japanskih prvih 10

Mark Palmer ima igra Platforma

01. 01. **Ridge Racer V**
02. 02. **Kesae**
03. 05. **Pocket Monster Silver**
04. 03. **Fantevision**
05. 06. **Pocket Monster Gold**
06. 12. **Masculer Rensing**
07. -- **RPG Tsukuru**
08. 07. **Mobile Suit Gundam Giren's Ambition**
09. 04. **Street Fighter EX3**
10. 09. **Trade & Dettie Card Hero**



## Beasoft prvih 10

Mark Palmer ima igra Platforma

01. -- **ISS Pro Evolution**
02. -- **Huge 2**
03. -- **Syphon Filter 2**
04. -- **Crazy Biker**
05. -- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**
06. -- **Donkey Kong 64**
07. -- **Gran Turismo 2**
08. -- **Crash Team Racing**
09. -- **Fisherman Batt's 2**
10. -- **Medal of Honor**

Igre čiji se izlazak najavljuje za

# APRIL 2000

### Game Boy Color

- |                         |                 |
|-------------------------|-----------------|
| All Star Baseball 2001  | Acclaim         |
| AMF Bowling             | Vapcal          |
| Armada: FX Racers       | Metro 3D        |
| Casper                  | Interplay       |
| Dragon Dance            | Crave           |
| Pokémon Trading Card    | Nintendo        |
| Qix Adventure           | Tommo           |
| ThrasherSkate & Destroy | Take 2          |
| Tomb Raider             | Edos            |
| WCW Mayhem              | Electronic Arts |

### Nintendo 64

- |                              |          |
|------------------------------|----------|
| Battle Zone                  | Crave    |
| Carnageddon                  | Titus    |
| Internat. Track & Field 2000 | Konami   |
| NHL Blades of Steel 2000     | Konami   |
| Perfect Dark                 | Nintendo |

### Dreamcast

- |                            |           |
|----------------------------|-----------|
| Cesar's Palace 2000        | Interplay |
| ESPN Baseball Tonight      | Konami    |
| Gunsler Side Story 0079    | Banda     |
| Industrial Spy-Operation   | Tommo     |
| Jimmy White's Cue Ball     | Vapcal    |
| MDK2                       | Interplay |
| Metropolis                 | Sega      |
| Off Road                   | Interplay |
| Star Wars Episode I: Racer | LucasArts |

### PlayStation

- |   |                   |
|---|-------------------|
| Armored Project Swarm                   | Acclaim           |
| Army Men: World War                     | 3DO               |
| Cesars Palace 2000                      | Interplay         |
| Digimon World                           | Banda             |
| Expendable                              | Infogrames        |
| Gauntlet: Legends                       | Midway            |
| Jedee Chen's Stuntmaster                | Midway            |
| Jolo's Bizarre Adventure                | Tommo             |
| M. Machines. Micro Maniacs              | Acclaim           |
| Roadsters Trophy                        | Titus             |
| Runabout 2                              | Hot B USA         |
| Sam. Shodown Warrior Rage               | SNK               |
| Snow X                                  | Crave             |
| Speed Punks                             | SCEA              |
| Star Wars Episode I: Jedi Power Battles | Lucas Arts        |
| Striker Pro 2000                        | Infogrames        |
| Teletubbies                             | Hevas Interactive |
| Test Drive le Mans                      | Infogrames        |
| Tron Bonne                              | Capcom            |

### PlayStation 2

- |                        |               |
|------------------------|---------------|
| Tekken Tag Tournament  | Namco         |
| Dead or Alive 2        | Teemo         |
| Driving Emotion Type-S | Square        |
| Permanent Expert IV    | Konami        |
| Gradius III & IV       |               |
| Myth of Resurrection   | Konami        |
| Primal Rage            | Atlus         |
| American Arcade        | Astrol        |
| EX Billard             | Takara        |
| EverGrace              | From Software |

Nemoj samo da se igraš

# probaj i da igraš



Prošlo je vreme kada si mogao da se igraš duboko zavaljen u svoju fotelju, pomerajući samo palčeve i očne živce. **DANCE PODIUM** je dodatak za tvoj PlayStation koji će ti omogućiti da igraš i to u bukvalnom smislu te reči. Dovoljno je da se prepustiš muzici, pratiš pokrete igrača na ekranu i pokušaš da ih ponoviš pritiskajući nogama oznake na podijumu. Dok se trudiš da savladaš disco, techno, reage, rave, hip hop i ko zna koji još ritam, primetićeš da tvoji nezgrapni pokreti polako prerastaju u pravi ples, a ti postaješ pravi igrač. I ne samo to. Uz pomoć **DANCE PODIUM**-a možeš igrati i svoje omiljene igre ali na jedan novi, mnogo zanimljiviji način, jer se on ponaša i kao normalan džojstik.



Centrala: Beograd, Gospodara Vukoba 180 Tel: 011/421 355, 429 848

Centrala: Beograd, Lolo Ribera (Svetogorska) 47 Tel: 011/3222 806

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24. Beč M. Pupina 10a Tel: 011/311 62 41

Novi Sad: Miletićeva 38, Tel: 021/ 817 030, 084/117 53 38

Zemun: Miceva 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 084/180 91 51

# Preko 90 miliona ljudi širom sveta zaraženo!

76



Likovi iz igara su postali simpatični, kao na primer ovaj Ojko...



Čim se igra, na ekranu se pojavljuju razne stvari, ali šta one znače?



Da li vas je igra dosta zabavila, bez obzira na to koliko je teško igrati sa njom?



Način da vas zaraženošću dovede do prevelike želje za igranjem igrajući se.



Sony PlayStation samo izgleda kao obična konzola, ali oprez!



Igra poput Nibbela je već nekoliko puta izazvala kontroverze među nama.



U igri Nibbela postoji i jedan drugi problem, samo da bi ste se igrali, trebate biti...



Čim se zaražite, postaju vidljivi svi simptomi bolesti u igri.

Posle višemesečnog ispitivanja, stručnjaci iz Beosofta su uspeali da izolaju uzročnik epidemije svetakih razmera, koja je počela da se širi i kod nas. To je Sony PlayStation, na izgled obična konzola. Privući će vas simpatičnim igrama i likovima koji čine sve da bi vas što duže zadržali ispred ekrana. Ali oprez! Čim uhvatite u ruku kontroler ili neki od mnogobrojnih dodatka kao štosu pištolj ili volan, izlažete se riziku od zaraze. Prvi simptomi su ogromna želja za igranjem, besuspješni pokušaji da se igra završi i gađenje prstiju od preteranog stezanja kontrolera. Za sada jedini poznati lek je nabavka ove konzole i igranje do sticanja potpunog imuniteta. Zato je nabavite na vreme i spremno dočekajte epidemiju.

Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160 Tel: 011/ 421 355, 429 848

Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606

Novi Beograd: Blok 12, YUBC lokal v.p. 24, Bul. Mihajla Pupina 10a, Tel. 011/ 311 82 41

Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 054/117 53 36

Zemun: Hričeva 3, Tel: 011/ 198 008 • Indija: 054/120 71 51

**BeSOFT**